

Colosse de maelström

{8}

Créature-artefact : golem

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure agacé

{5}{G}{G}

Créature : dinosaure

U

Portée, piétinement

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de filigrane

{3}

Créature-artefact : renard

C

Quand le Familiar de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Familiar de filigrane meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth écailleux

{4}{G}{G}

Créature : crocodile

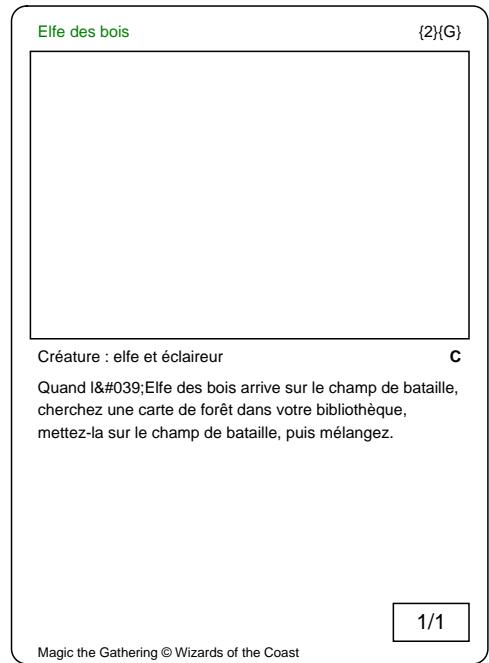
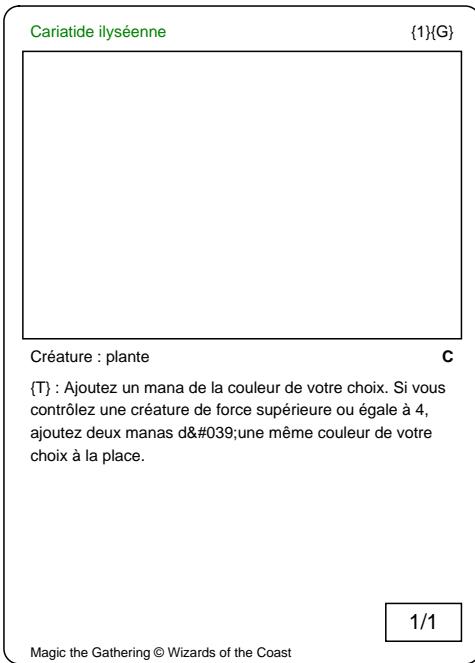
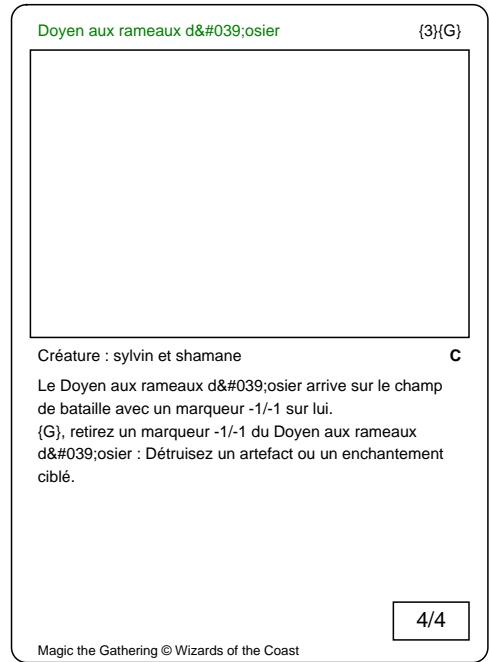
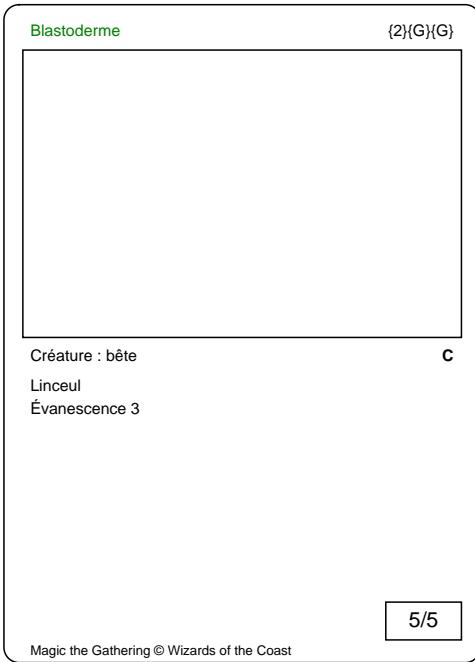
U

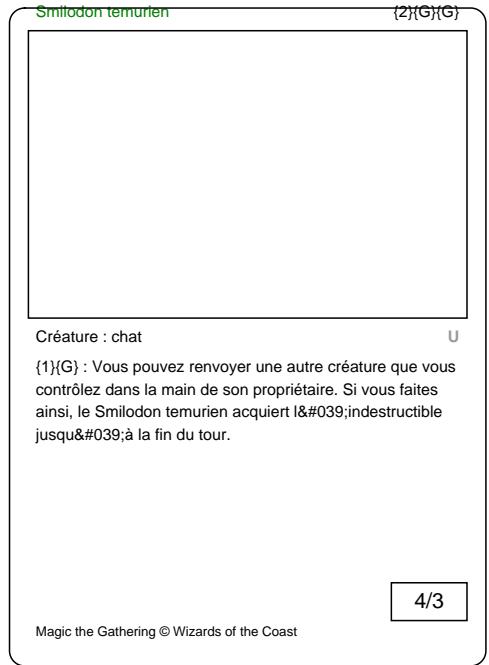
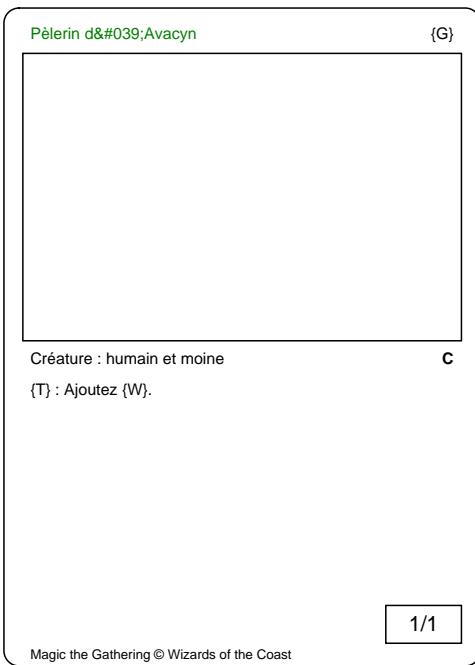
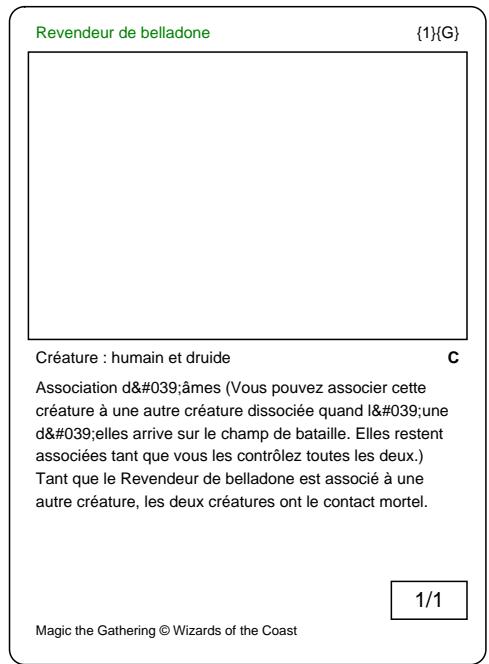
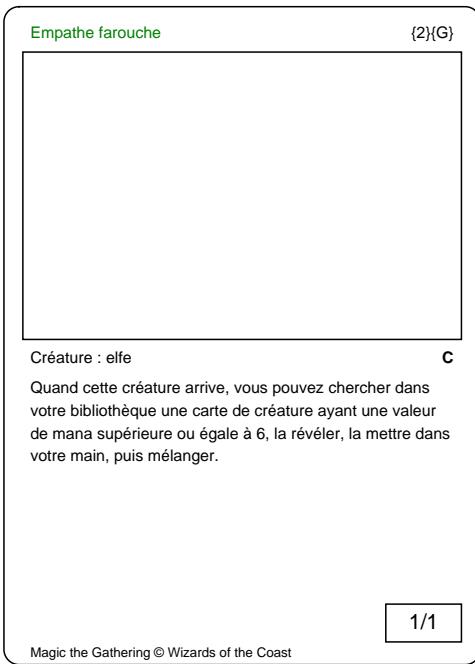
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

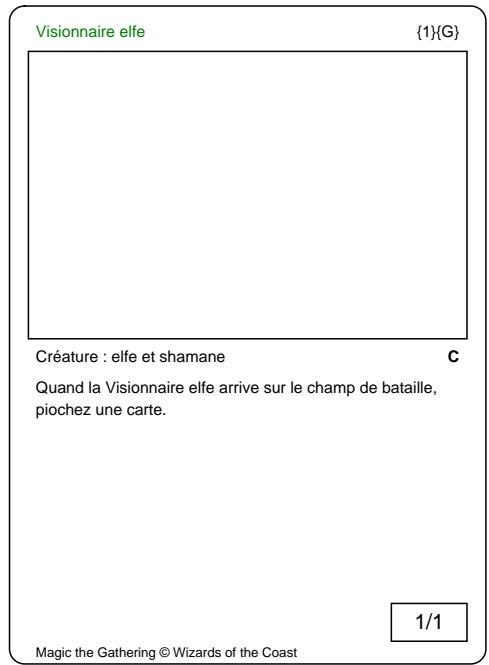
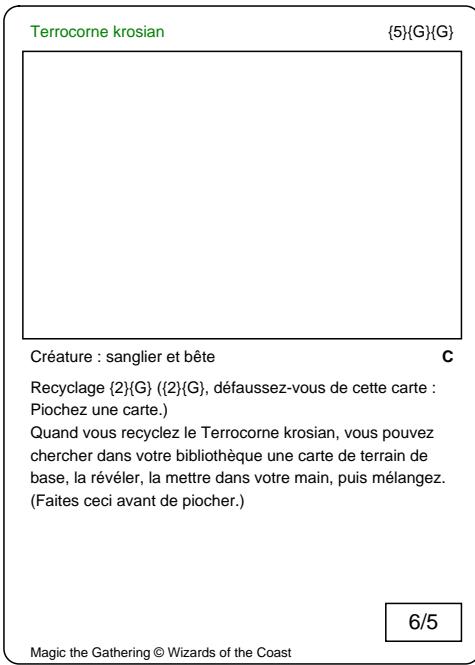
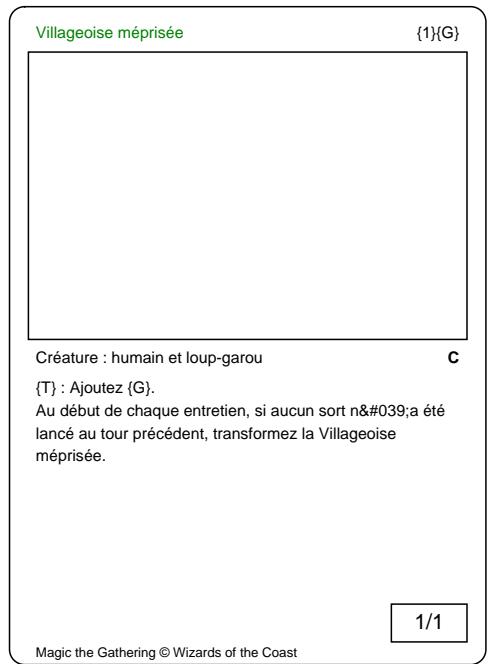
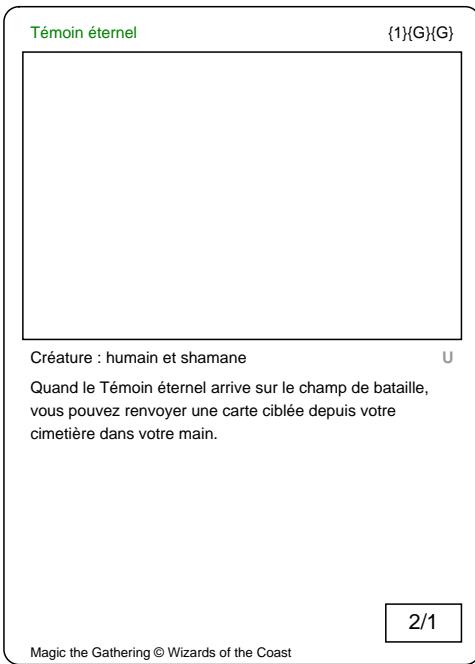
6/7

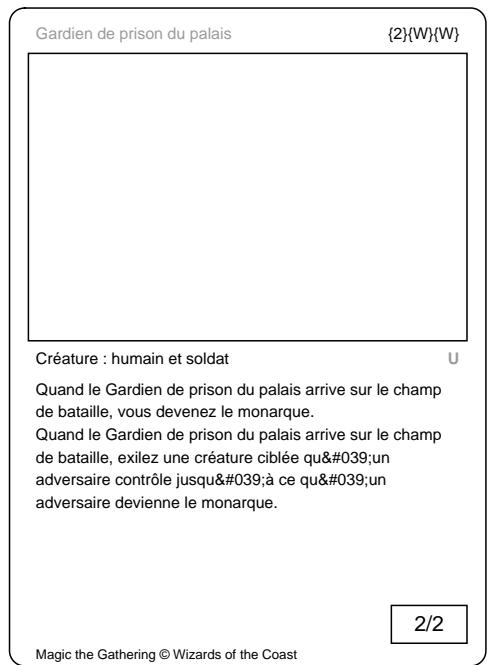
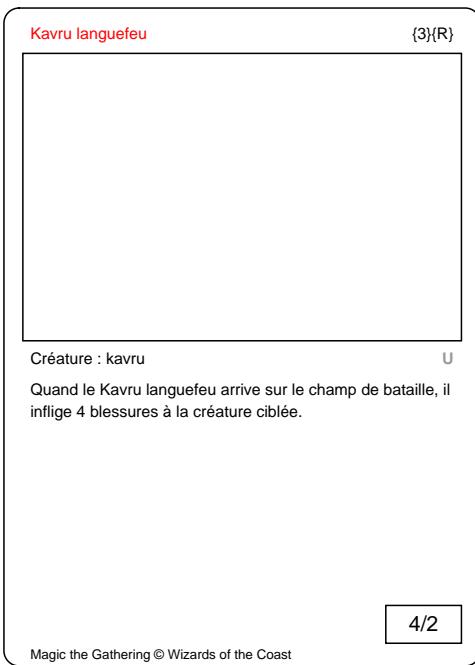
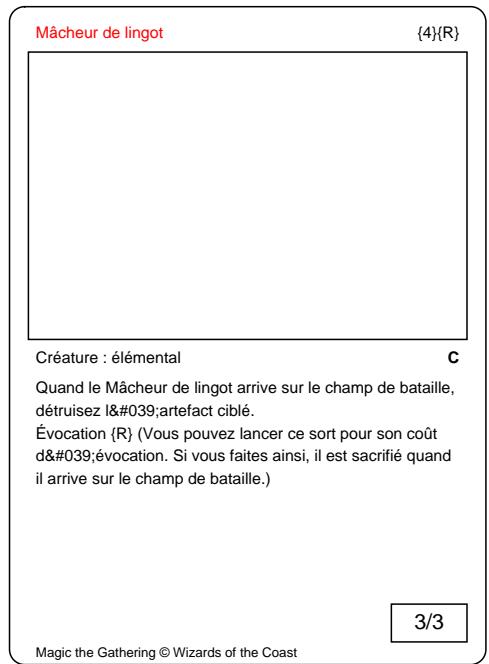
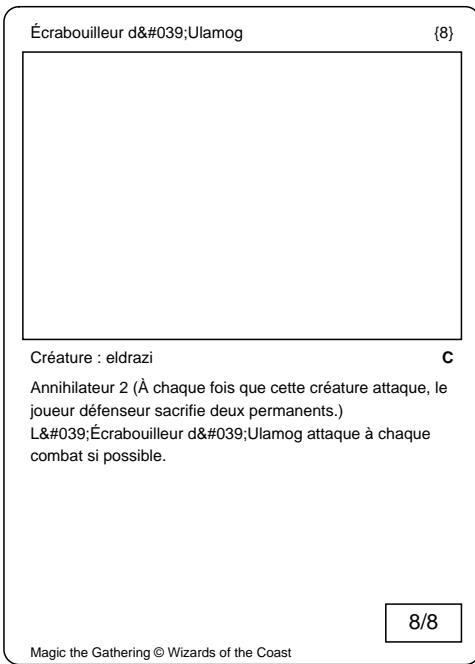
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Inspectrice de Thraben

{W}



Créature : humain et soldat

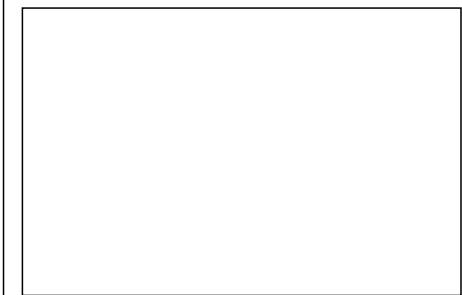
Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{W}

Mère des runes



Créature : humain et clerc

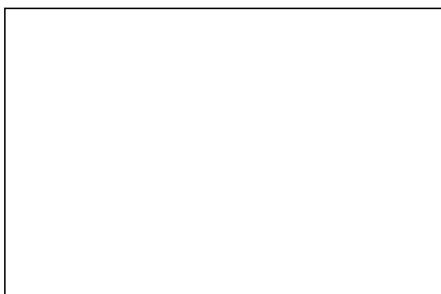
{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine

{2}{WP}



Créature-artefact : phyrexian et soldat

C

({WP}) peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)

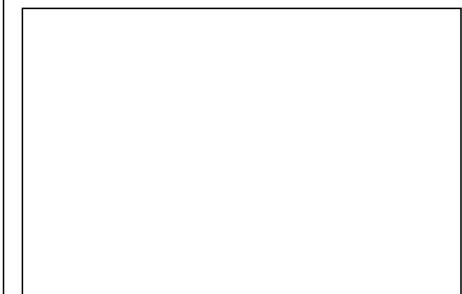
Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{W}

Pêcheuse céleste kor



Créature : kor et soldat

C

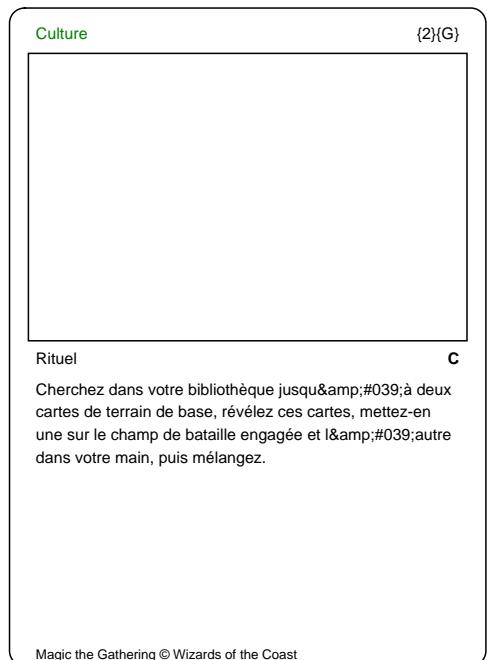
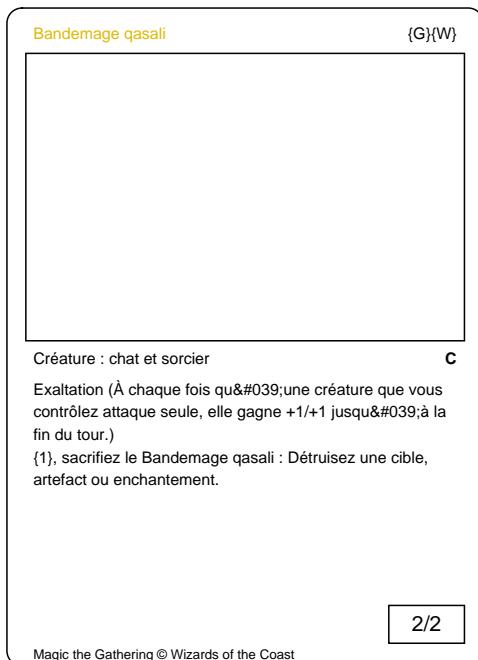
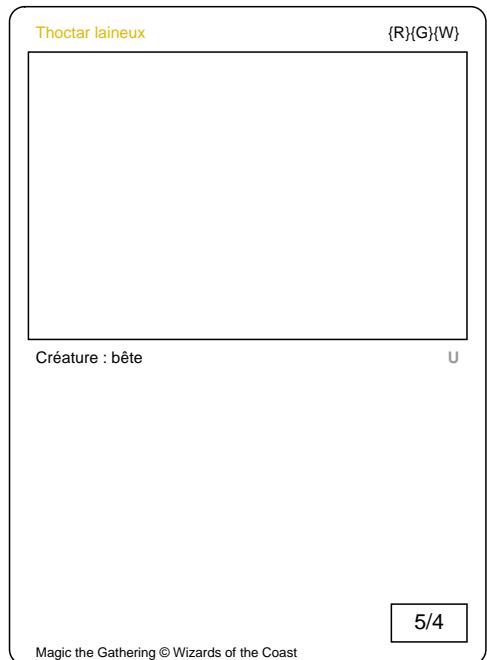
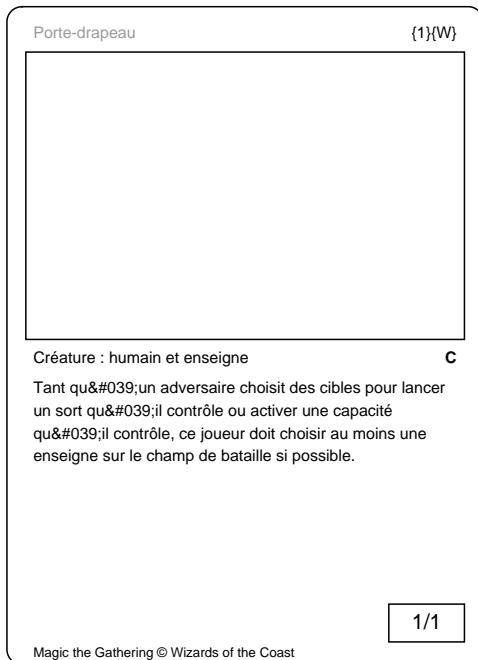
Vol

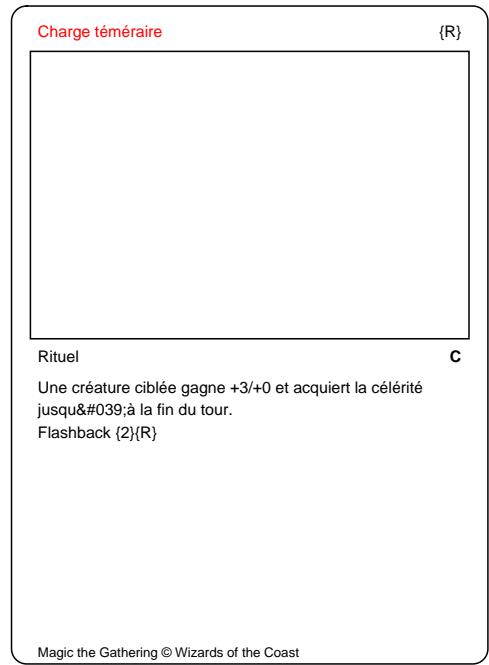
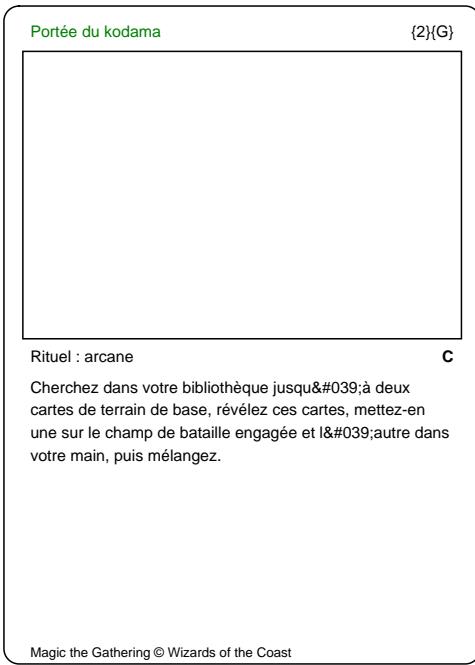
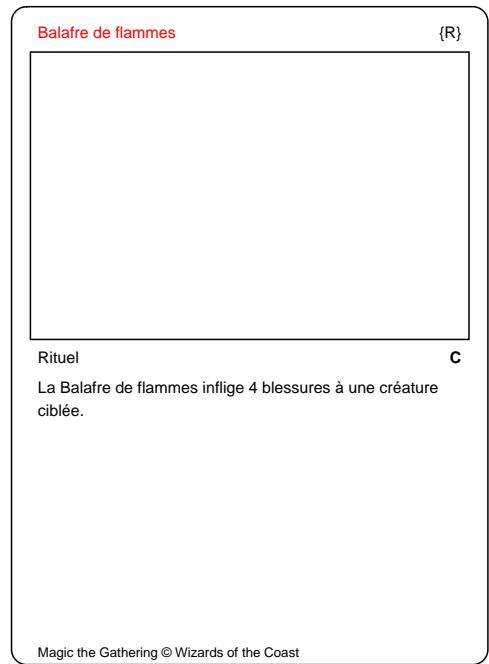
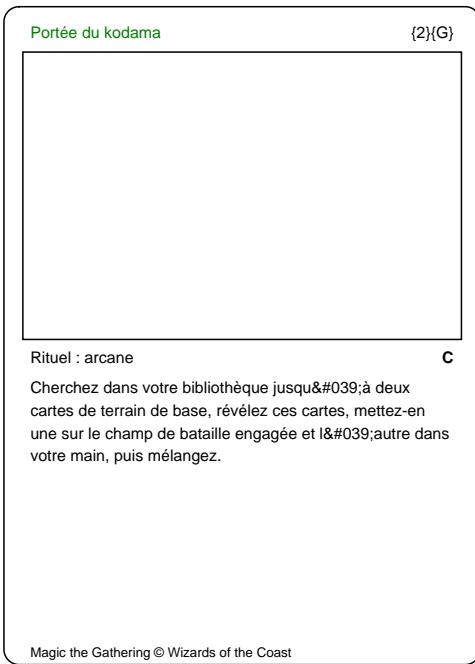
Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Coup de flamme

{R}



Rituel

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Éclair en série

{R}



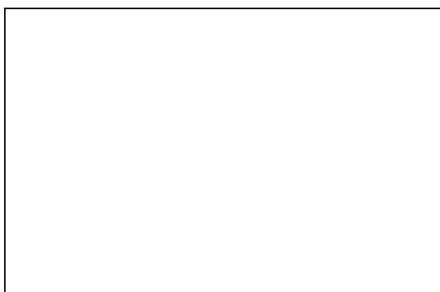
Rituel

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}



Rituel

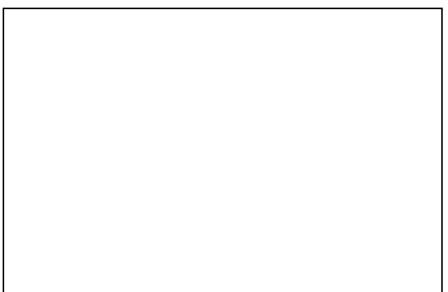
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire

{W}



Rituel

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt des hautes terres



Terrain neigeux : montagne et forêt

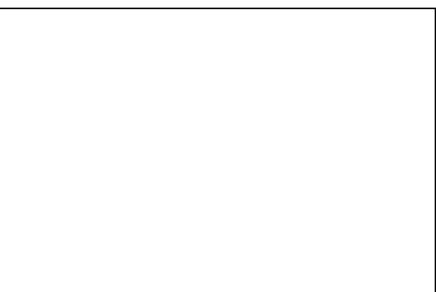
C

{(T)} : Ajoutez {R} ou {G}.)

La Forêt des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



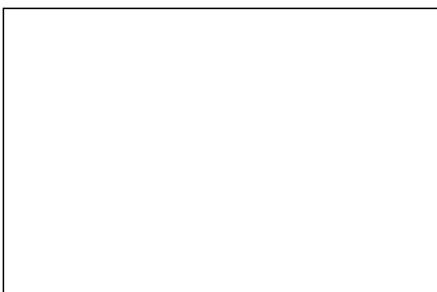
Terrain

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

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Hautes terres rocheuses



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



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

Montagne enneigée



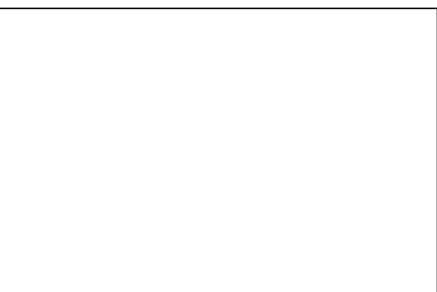
Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limite forestière arctique



Terrain neigeux : forêt et plaine

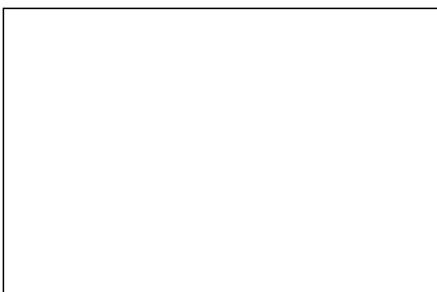
C

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

La Limite forestière arctique arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

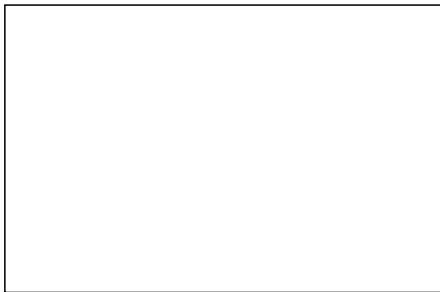
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya



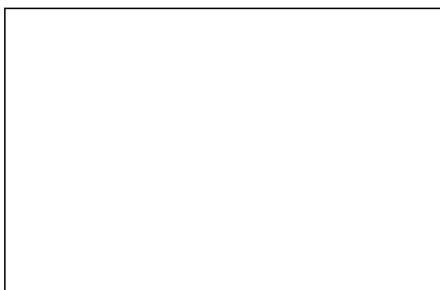
Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
(1), {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

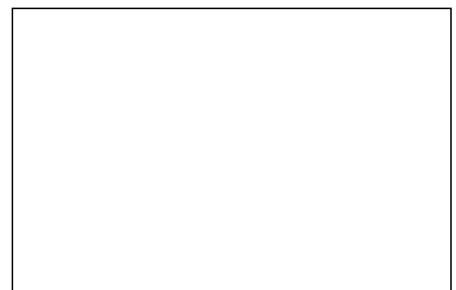


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage difforme



Terrain

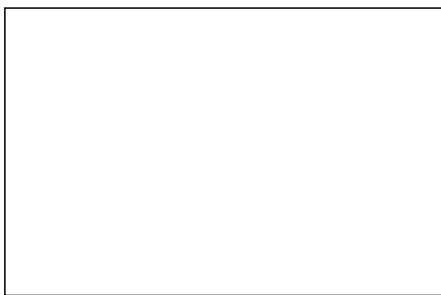
C

{T} : Ajoutez {C}.
(2), {T}, sacrifiez le Paysage difforme : 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

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine

{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine

{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine

{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine

{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



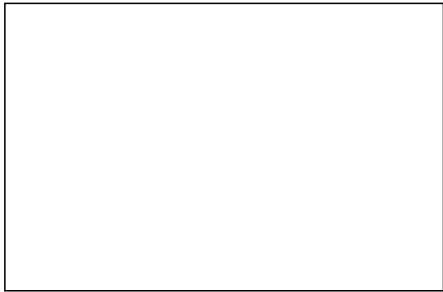
Terrain neigeux de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



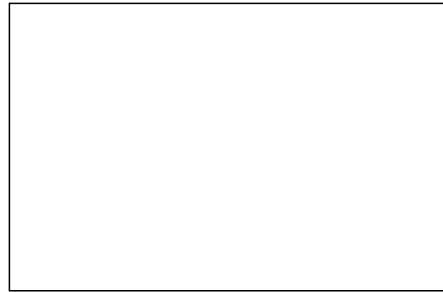
Terrain neigeux de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie alpine



Terrain neigeux : montagne et plaine

{(T)} : Ajoutez {R} ou {W}.
La Prairie alpine arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

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

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

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

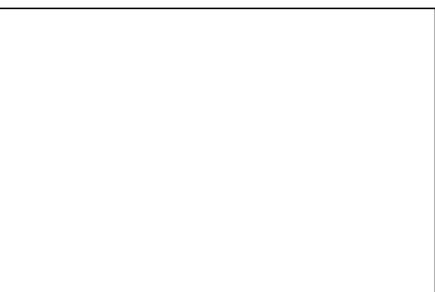
C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Val de la Congère scintillante



Terrain neigeux

C

Le Val de la Congère scintillante arrive sur le champ de bataille engagé.

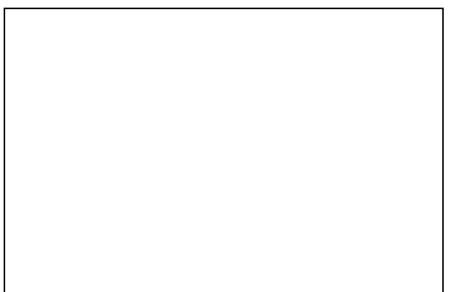
Au moment où le Val de la Congère scintillante arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum

{S}



Artifact neigeux

C

{(S) peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.}

Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artifact

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artifact : équipement

U

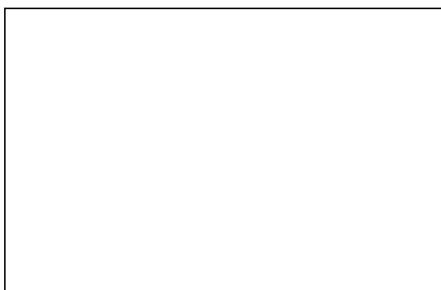
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisse

{3}



Artifact : équipement

U

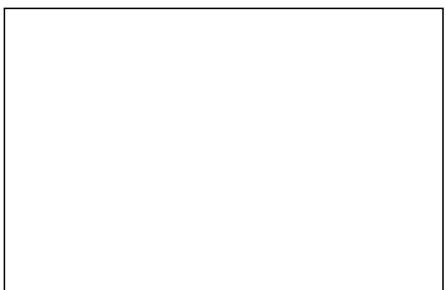
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artifact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

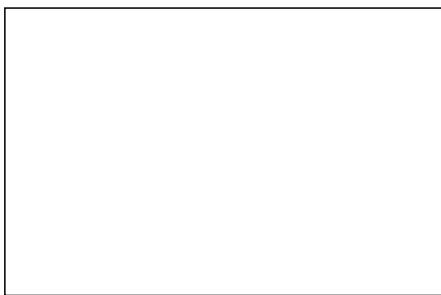
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artifact

C

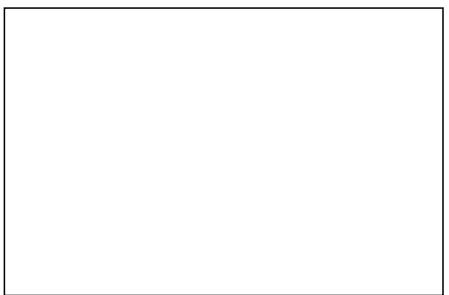
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}



Éphémère

C

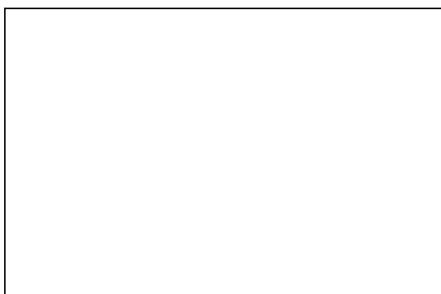
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}



Éphémère

C

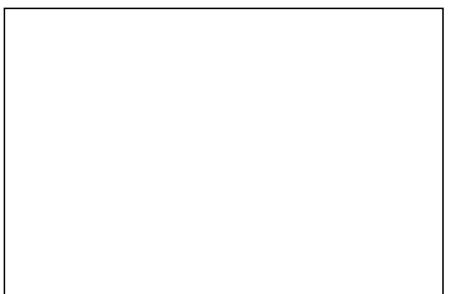
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher des moissons

{1}{R}



Éphémère

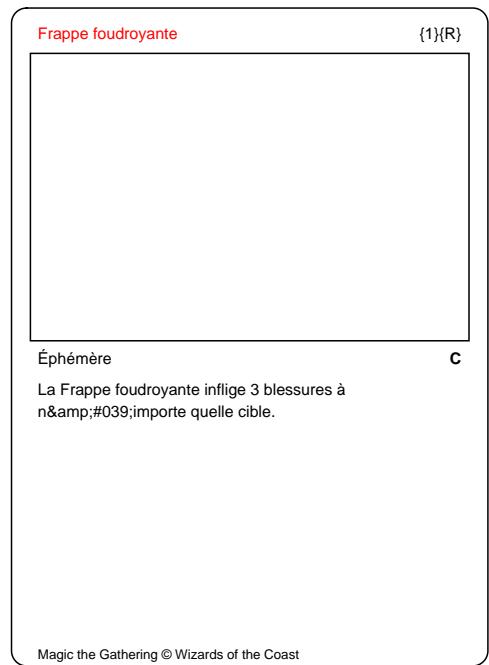
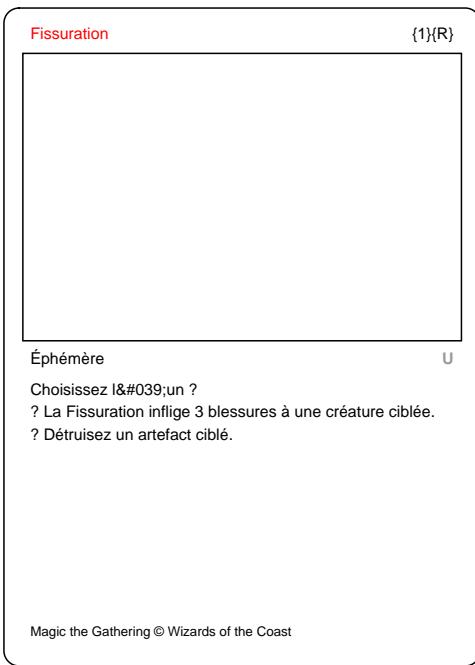
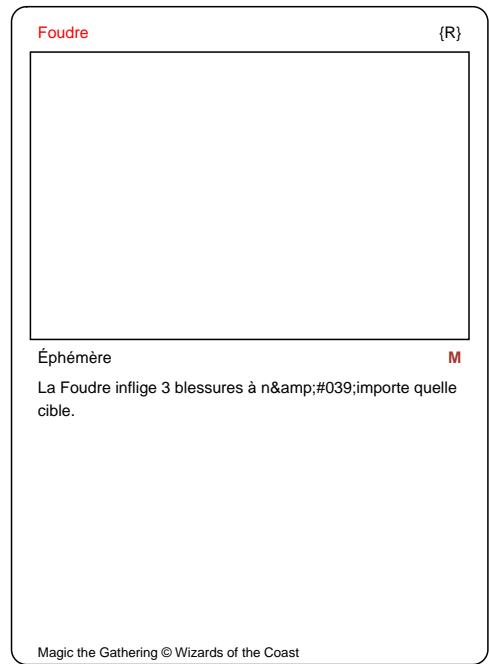
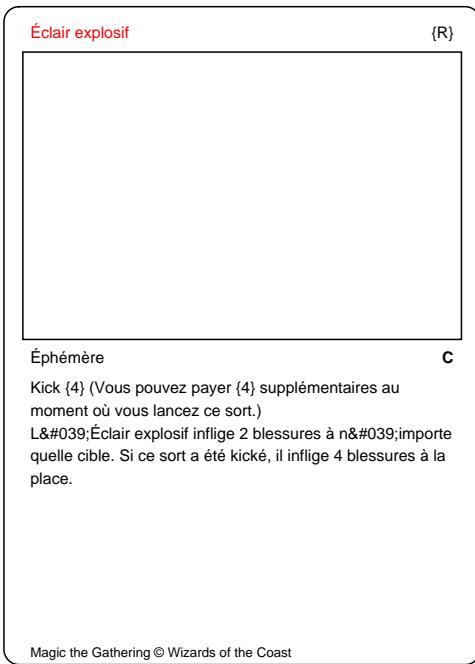
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Bûcher des moissons, exilez X cartes de votre cimetière.

Le Bûcher des moissons inflige X blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Fureur psychotique

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature multicolore ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétie de feu

{1}{R}



Éphémère

C

La Prophétie de feu inflige 3 blessures à une créature ciblée. Vous pouvez mettre une carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'apôtre

{1}{WP}



Éphémère

C

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme de mana

{W}



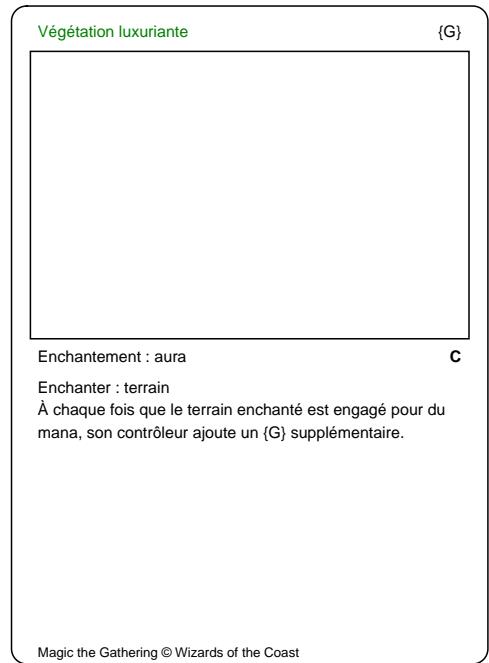
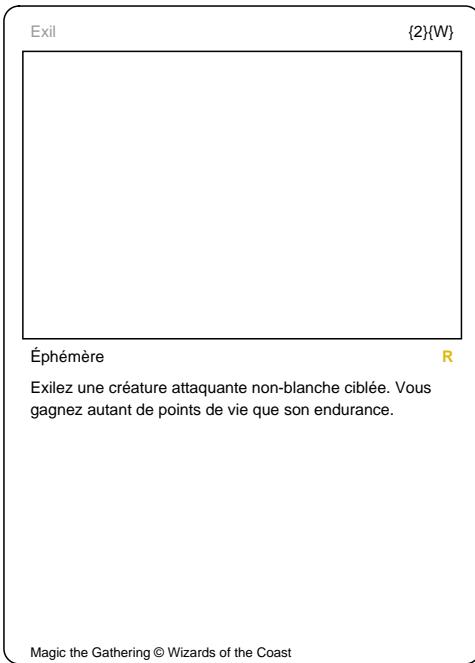
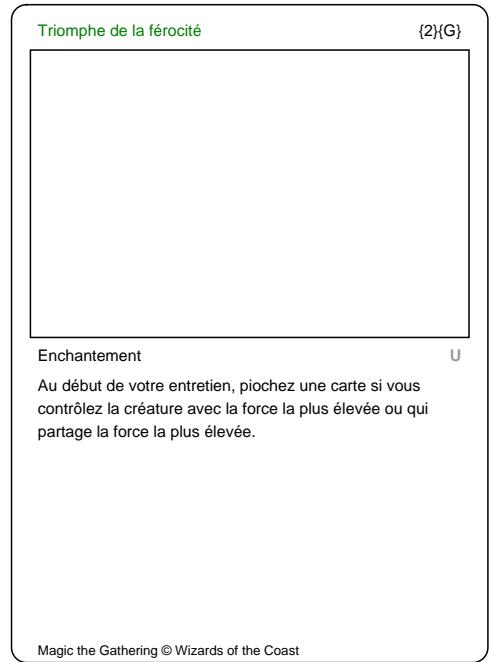
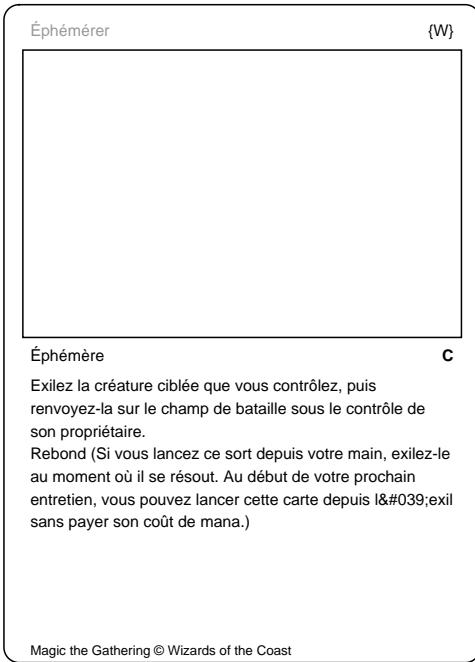
Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Éméria

{3}{W}

Enchantement

Touchette ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Allié.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast