

Kaust, les yeux de la clairière

{RW}{G}

Créature légendaire : dryade et détective **M**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui a été retournée face visible ce tour-ci inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

{T} : Retournez face visible une créature attaquante face cachée ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse krosian

{6}{G}{G}{G}

Créature : bête **U**

Mue {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de bête

{2}{G}{G}

Créature : elfe et druide **R**

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc-de-givre d'Ohran

{3}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent **R**

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorche-nuage krosian

{7}{G}{G}{G}

Créature : bête et mutant

R

Au début de votre entretien, sacrifiez l'Écorche-nuage krosian à moins que vous ne payiez {G}{G}.

Mue {7}{G}{G}

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre cagoularde

{X}{G}{G}

Créature : serpent et hydre

M

L'Hydre cagoularde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre cagoularde meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur +1/+1 sur elle.

Mue {3}{G}{G}

Au moment où l'Hydre cagoularde est retournée face visible, mettez 5 marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Douze

{3}{G}

Créature : elfe et lézard et guerrier

R

Piétinement

À chaque fois que l'Expérience Douze ou qu'une autre créature que vous contrôlez est retournée face visible, mettez sur cette créature un nombre de marqueurs +1/+1 égal à sa force.

Déguisement {4}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinière inquiète

{1}{G}

Créature : dryade

C

Déguisement {G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)

Quand la Jardinière inquiète est retournée face visible, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon preneur d'empreinte

{1}{G}

Créature : limon

R

Contact mortel

À chaque fois que le Limon preneur d'empreinte ou qu'une autre créature que vous contrôlez est retournée face visible, créez un jeton de créature 0/0 verte Limon avec le piétinement. Le jeton arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre d'autres créatures que vous contrôlez.

Déguisement {3}{G}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Protectrice de la tanière est retournée face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nantuko de la couvée

{1}{G}

Créature : insecte et druide

U

À chaque fois que le Nantuko de la couvée subit des blessures, vous pouvez créer autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

Mue {2}{G}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor mortebrume

{1}{G}{G}

Créature : dinosaure et bête

M

Contact mortel

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, le Raptor mortebrume face visible ou face cachée.

Mégamue {4}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Survivaliste ainok** {1}{G}



Créature : chien et shaman U

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)  
 Quand le survivaliste ainok est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Akroma, ange de la Fureur** {5}{R}{R}{R}



Créature légendaire : ange M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
 Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.  
 Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Vigilant nantuko** {3}{G}



Créature : insecte et druide et mutant C

Mue {1}{G}  
 Quand le Vigilant nantuko est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Escouffener impérial** {5}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol  
 Mue {6}{R}{R}

Quand l'Escouffener impérial est retourné face visible, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de dragon, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neheb, l'Éternel

{3}{R}{R}

Créature légendaire : zombie et minotaure et guerrier **M**  
Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 points de vie.)  
Au début de votre deuxième phase principale, ajoutez {R} pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plie-l'éclair

{3}{R}

Créature : goblin et sorcier **R**  
Déguisement {1}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)  
Quand la Plie-l'éclair est retournée face visible, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quel nombre d'autres sorts et/ou capacités.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix des nuées cendrées

{2}{R}{R}

Créature : phénix **M**  
Vol  
Quand le Phénix des nuées cendrées meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille face cachée.  
Mue {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)  
Quand le Phénix des nuées cendrées est retourné face visible, il inflige 2 blessures à chaque joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté

{4}{W}{W}

Créature : ange **R**  
Vol  
À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.  
Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}



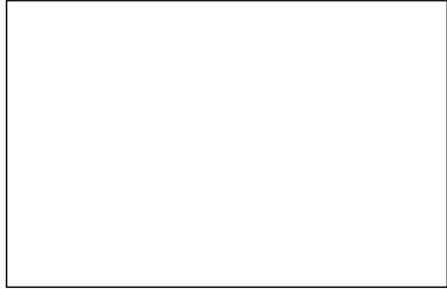
Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 {X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de dragon caché {1}{W}



Créature : humain et guerrier R

Lien de vie  
 Mégamue {2}{W} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)  
 Quand le Tueur de dragon caché est retourné face visible, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4 qu'un adversaire contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des perles {1}{W}



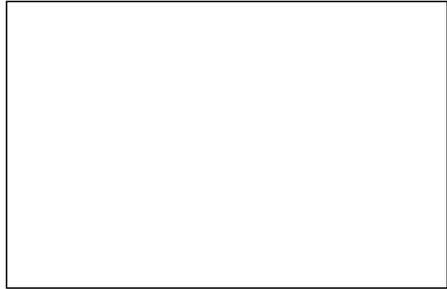
Créature : humain et moine R

Mue {3}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)  
 Quand le Maître des perles est retourné face visible, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duskana, la Mère de la rage {2}{R}{G}{W}



Créature légendaire : ours M

Quand Duskana, la Mère de la rage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec une force et une endurance de base de 2/2. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force et une endurance de base de 2/2 attaque, elle gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants

{4}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Jeska

{2}{R}



Rituel

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

? Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.

? Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories

Terrain : montagne et forêt

R

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

La Clairière de scories 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

Branche de Vitu-Ghazi

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Déguisement {3} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)

Quand la Branche de Vitu-Ghazi est retournée face visible, ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

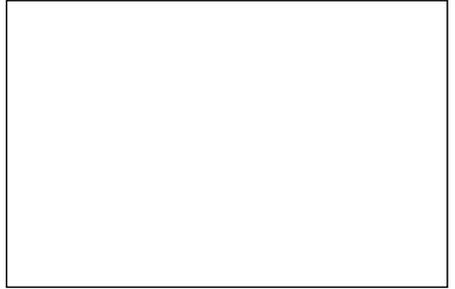


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain U

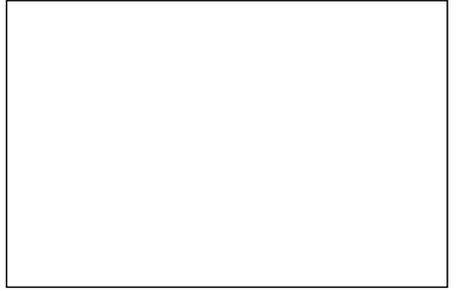
La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

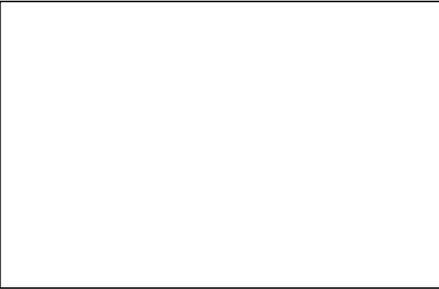


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis calmerage



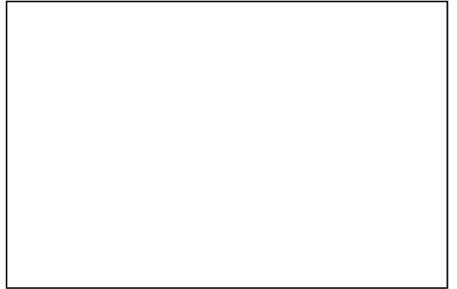
Terrain R

Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



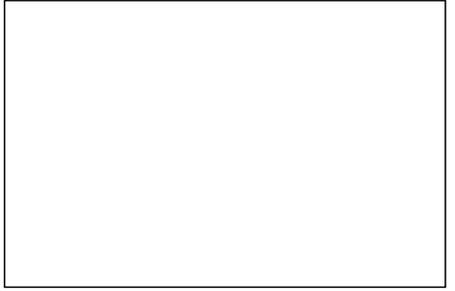
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier



Terrain

R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

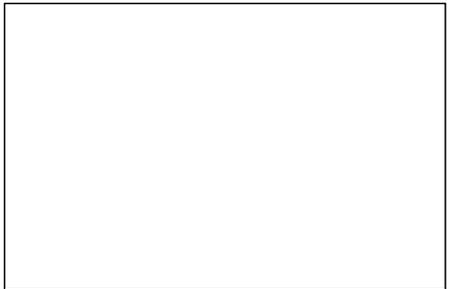
L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{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

Plaine



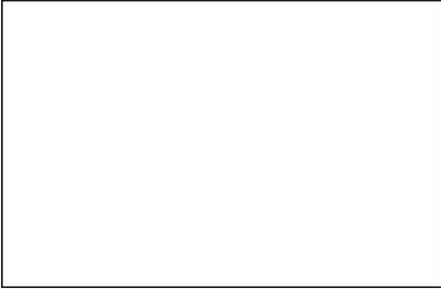
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



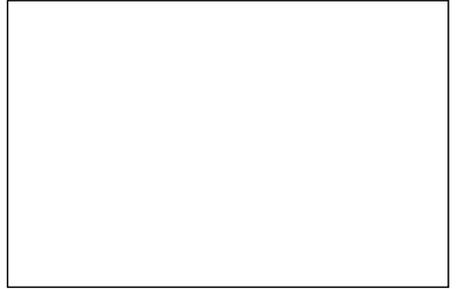
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



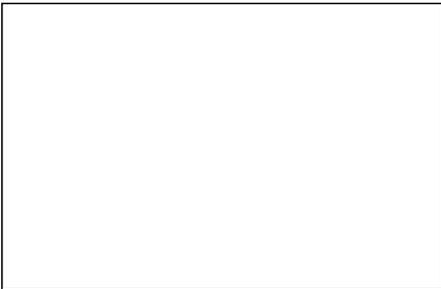
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



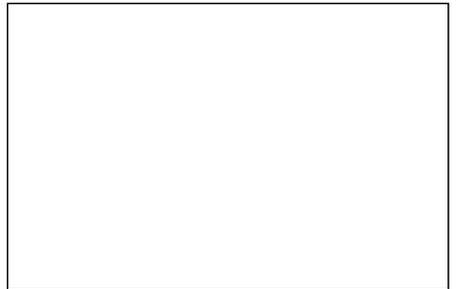
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)  
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G}.  
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



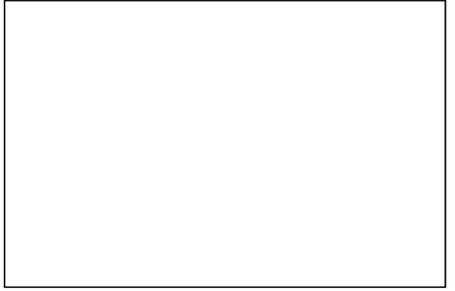
Terrain

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

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

Village fortifié



Terrain

R

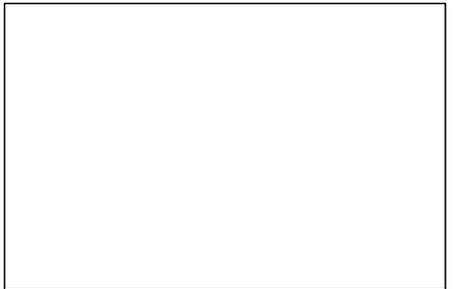
Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bestiaire du façonneur de vie

{3}



Artefact

R

Au début de votre entretien, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Distorsion chaotique

{2}{R}



Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projecteur panoptique

{4}



Artefact

R

{T} : Le prochain sort de créature face cachée que vous lancez ce tour-ci coûte {3} de moins à lancer.  
Si retourner face visible un permanent face cachée provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscuring Aether\*\*\*\*

{G}



Enchantement

R

Face-down creature spells you cast cost {1} less to cast.  
{1}{G}: Turn Obscuring Aether face down. (It becomes a 2/2 creature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de l'inapparence

{1}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.  
{3}{W}: Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast