Le Maître des Essaims {3}{G}{U}{R}

Créature légendaire : tyranide M

Régénération rapide ? Le Maître des Essaims arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Ruse Xenos ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle meurt, piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bio-titan Hiérophante {10}{G}{G}

Créature : tyranide R

Métabolisme frénétique ? En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez retirer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 parmi les créatures que vous contrôlez. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque marqueur retiré de cette manière.
Vigilance, portée, parade {2}
Titanesque ? Le Bio-titan Hiérophante ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberrant {X}{1}{G}

Créature : tyranide et mutant U

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Piétinement
Marteau énergétique lourd ? À chaque fois que l'Aberrant inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biophagus {1}{G}

Créature : humain et tyranide et sorcier R

Amélioration génomique ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clamavus {4}{G}

Créature : humain et tyranide et artificier R

Déclamateur ? Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genestealer pure-souche {2}{G}

Créature : tyranide U

Le Genestealer pure-souche arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
Espèce avant-garde ? À chaque fois que le Genestealer pure-souche attaque, vous pouvez lui retirer un marqueur +1/+1. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du Tyran {X}{2}{G}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Mur de boucliers ? Sacrifiez le Garde du Tyran : Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs sur elles acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Génocrate {X}{3}{G}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Télépathie du couvain ? Quand le Génocrate arrive sur le champ de bataille, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre d'autres créatures ciblées que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haruspex tyranide {3}{G}

Créature : tyranide R

Faim dévorante ? À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Haruspex tyranide.

Monstre vorace ? {T}, retirez X marqueurs +1/+1 du Haruspex tyranide : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Vieux Borgne {5}{G}

Créature légendaire : tyranide R

Piétinement
Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

Quand Le Vieux Borgne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Tyranide.
Guérison rapide ? Au début de votre première phase principale, vous pouvez vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, renvoyez Le Vieux Borgne depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de hormagaunts {X}{G}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Essaim infini ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez la Horde de hormagaunts depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lictor {3}{G}

Créature : tyranide R

Flash
Traînée de phéromones ? Quand le Lictor arrive sur le champ de bataille, si une créature est arrivée sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci, créez un jeton de créature 3/3 verte Tyranide et Guerrier avec le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexos {1}{G}

Créature : humain et tyranide et conseiller R

Coordinateur stratégique ? Les terrains de base que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour des coûts qui contiennent {X}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sporocyste {X}{X}{G}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Défenseur
Cheminée à spores ? Quand le Sporocyste arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de termagants {X}{G}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Frénésie de mort ? Quand la Nuée de termagants meurt, créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Tyranide égal à la force de la Nuée de termagants.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tervigon {X}{1}{G}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Piétinement
Éclosion de termagants ? À chaque fois que le Tervigon inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Tyranide.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toxicrene {3}{G}

Créature : tyranide R

Portée, contact mortel
Miasmes hypertoxiques ? Tous les terrains ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix et perdent toutes leurs autres capacités.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exocrine {X}{2}{R}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Barrage bioplasmique ? Quand l'Exocrine arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à chaque joueur et à chaque autre créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnifex Tueur-hurlant {4}{R}

Créature : tyranide R

Piétinement
Hurlement bioplasmique ? À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, le Carnifex Tueur-hurlant inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybride acolyte {2}{R}

Créature : tyranide et humain U

Cisaille lourde ? À chaque fois que l'Hybride acolyte attaque, détruisez jusqu'à un artefact ciblé. Si un artefact est détruit de cette manière, son contrôleur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Terreur rouge {3}{R}

Créature légendaire : tyranide R

Espèce évoluée ? À chaque fois qu'une source rouge que vous contrôlez inflige des blessures à au moins un permanent et/ou joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur La Terreur rouge.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patriarche Genestealer {4}{U}

Créature : tyranide R

Baiser du Genestealer ? À chaque fois que le Patriarche Genestealer attaque, mettez un marqueur « infection » sur une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.
Enfants du culte ? À chaque fois qu'une créature avec un marqueur « infection » sur elle meurt, vous créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un tyranide en plus de ses autres types.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Locus Genestealer {3}{U}

Créature : tyranide et humain U

Bâton neurotraumatique ? À chaque fois qu'une créature vous attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'une créature attaque un de vos adversaires, elle gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chacal Atalan {1}{R}{G}

Créature : humain et tyranide et éclaireur R

Piétinement, célérité
Éclaireur accompli ? À chaque fois que le Chacal Atalan inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghyrson Starn, kelermorphe {1}{U}{R}

Créature légendaire : tyranide et humain R

Parade {2} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.)
Trois armes automatiques ? À chaque fois qu'une autre source que vous contrôlez inflige exactement 1 blessure à un permanent ou à un joueur, Ghyrson Starn, kelermorphe inflige 2 blessures à ce permanent ou à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magus Lucea Kane {1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et tyranide et sorcier M

Chef spirituel ? Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Stimulus psychique ? {T} : Ajoutez {C}{C}. Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort avec {X} dans son coût de mana ou que vous activez une capacité avec {X} dans son coût d'activation ce tour-ci, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harridan tyranide {4}{G}{U}

Créature : tyranide R

Vol, parade {4}
Gargouilles hurlantes ? À chaque fois que le Harridan tyranide ou un autre tyranide que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 bleue Tyranide et Gargouille avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malanthrope {1}{G}{U}

Créature : tyranide R

Flying
Recyclage des morts ? Quand le Malanthrope arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Malanthrope pour chaque carte de créature exilée de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mawloc {X}{R}{G}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Terreur des profondeurs ? Quand le Mawloc arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur tyranide {X}{G}{U}

Créature : tyranide R

Flash
Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Quand le Rôdeur tyranide arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée attaque un adversaire ciblé ce tour-ci si possible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort subite, arme de terreur {2}{R}{G}

Créature légendaire : tyranide R

Flash
Célérité
Crochets de chair ? Les créatures que vous contrôlez qui sont arrivées sur le champ de bataille ce tour-ci ont la double initiative.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trygon Prime {2}{G}{U}

Créature : tyranide U

Assaut souterrain ? À chaque fois que le Trygon Prime attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui et un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une autre créature attaquante ciblée.
Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran des Ruches ailé {3}{U}{R}

Créature : tyranide R

Vol, célérité
Volonté de l'Esprit-ruche ? Les autres créatures que vous contrôlez avec des marqueurs sur elles ont le vol et la célérité.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venomthrope {1}{G}{U}

Créature : tyranide U

Vol, contact mortel, défense talismanique

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyranide Prime {1}{G}{U}

Créature : tyranide R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)
Créature synapse ? Les autres créatures que vous contrôlez ont l'évolution.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol de gargouilles {2}{G}{U}

Créature : tyranide et gargouille R

Vol
Essaim volant ? Au début de votre étape de fin, si une créature est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôlez ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 bleue Tyranide et Gargouille avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zoanthrope {X}{U}{R}

Créature : tyranide R

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)
Vol, parade {2}
Décharge Warp ? Quand le Zoanthrope arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel C

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

Cherchauloin {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}

Rituel **C**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque {R}{G}

Rituel U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé et un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion tyranide {3}{G}

Rituel U

Créez un nombre de jetons de créature 3/3 verte Tyranide et Guerrier avec le piétinement égal au nombre d'adversaires que vous avez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne de la tentation

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{4}, {T}, sacrifiez la Caverne de la tentation : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Chutes de Boisépine

Terrain **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses

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

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

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Palais d'opale

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon

Terrain **R**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camion Goliath {4}

Artefact : véhicule U

Transport ? À chaque fois que le Camion Goliath attaque, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature attaquante ciblée.
Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Icône de l'Ascendance {3}

Artefact R

Au moment où l'Icône de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{3}, {T} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature du type choisi parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut {3}

Artefact U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épées d'os {2}{G}

Artefact : équipement R

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur {2}{G}

Éphémère U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire {X}{R}{R}

Éphémère R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étherisation {3}{U}

Éphémère U

Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance {2}{G}{G}

Enchantement R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luxuriance {2}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G}{G} supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées {G}

Enchantement R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveaux horizons {2}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
Quand cette aura arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de la mort {5}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force de la créature qui est morte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Première guerre tyrannique {2}{G}{U}{R}

Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Si son coût de mana contient {X}, elle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

II, III ? Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dressé pour la chasse {1}{G}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre dans le Warp {1}{R}{G}

Enchantement R

Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.
À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, l'Ombre dans le Warp inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast