

Homme-phalène sage

{1}{B}{G}{U}

Créature légendaire : insecte et mutant

M

Vol

À chaque fois que l'Homme-phalène sage arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque joueur gagne un marqueur « radiation ».

À chaque fois qu'au moins une carte non-terrain est meulée, ciblez jusqu'à X créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles, X étant le nombre de cartes non-terrain meulées de cette manière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hancock, maire goule

{2}{B}

Créature légendaire : zombie et mutant et conseiller

R

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un zombie ou un mutant gagne +X/+X, X étant le nombre de marqueurs sur Hancock, maire goule.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule sauvage

{2}{B}

Créature : zombie et mutant

R

Menace

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule sauvage.

Quand la Goule sauvage meurt, chaque adversaire gagne un nombre de marqueurs « radiation » égal à sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de mouches bouffies

{3}{B}

Créature : insecte et mutant

U

Vol

La Nuée de mouches bouffies arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à la Nuée de mouches bouffies pendant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle, prévenez ces blessures, retirez-lui autant de marqueurs +1/+1, puis donnez à chaque joueur un marqueur « radiation » pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radcafard fétide

{2}{B}

Créature : insecte et mutant

U

Vol

Le Radcafard fétide ne peut pas bloquer.

À chaque fois que le Radcafard fétide inflige des blessures de combat à un joueur, il gagne autant de marqueurs « radiation ».

À chaque fois qu'un adversaire meule une carte non-terrain, si le Radcafard fétide est dans votre cimetière, vous pouvez le renvoyer dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de la Cathédrale

{1}{G}

Créature : humain et clerc

U

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a parade {1}. (À chaque fois qu'il 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 {1}.)

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sulfurie stridente

{4}{B}{B}

Créature : chauve-souris et mutant

R

Vol, menace

À chaque fois que la Sulfurie stridente attaque, chaque joueur gagne deux marqueurs « radiation ».

À chaque fois qu'au moins une carte non-terrain est meulée, vous pouvez créer autant de jetons de créature 2/2 noire Zombie et Mutant. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivateur de pomates

{2}{G}

Créature : zombie et mutant et paysan

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner deux marqueurs « radiation ».

{T} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte de terrain ciblée dans un cimetière qui a été meulée ce tour-ci.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harold et Bob, nouveaux humains originels

{2}{G}

Créature légendaire : sylvin et mutant

R

Vigilance, portée

Quand Harold et Bob, nouveaux humains originels meurent, s'ils étaient une créature, renvoyez-les sur le champ de bataille. Ils sont un enchantement Aura avec enchanter : une forêt que vous contrôlez et « La forêt enchantée a "{T} : Ajoutez trois manas d'une couleur unique de votre choix. Vous gagnez deux marqueurs « radiation »." » Harold et Bob perdent toutes leurs autres capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luminescent

{2}{G}

Créature : zombie et mutant

U

Contact mortel

À chaque fois que le Luminescent inflige des blessures de combat à un joueur, il gagne quatre marqueurs « radiation ».

À chaque fois qu'un joueur meule une carte non-terrain, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lily Bowen, grand-mère enragée

{3}{G}

Créature légendaire : mutant et guerrier

R

Vigilance

Lily Bowen, grand-mère enragée arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur Lily Bowen si sa force est inférieure ou égale à 16. Sinon, retirez tous les marqueurs +1/+1 sur elle sauf un, puis vous gagnez 1 point de vie pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaresseux pataud

{10}{G}{G}

Créature : paresseux et mutant

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque marqueur parmi les joueurs et les permanents.

Piétinement

Le Mégaresseux pataud arrive sur le champ de bataille engagé.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radcerf vigilant

{2}{G}

Créature : élan et mutant

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.)

À chaque fois que le Radcerf vigilant évolue, créez un jeton qui en est une copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable

{2}{G}

Créature : humain et éclaircur

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strong, comédien brutal

{4}{G}{G}

Créature légendaire : mutant et berserker

R

Parade {2}

Rage ? À chaque fois que Strong subit des blessures, vous gagnez trois marqueurs « radiation » et mettez trois marqueurs +1/+1 sur Strong.

Vous gagnez des points de vie au lieu d'en perdre à cause des radiations.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yao guai déchaîné

{X}{G}{G}{G}

Créature : ours et mutant

R

Vigilance, piétinement

Le Yao guai déchaîné arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Yao guai déchaîné arrive sur le champ de bataille, détruisez n'importe quel nombre d'artefacts et/ou d'enchantelements ciblés avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jason Bright, prophète lumineux

{2}{U}

Créature légendaire : zombie et mutant et conseiller **R**

À chaque fois qu'un zombie ou un mutant que vous contrôlez meurt, si sa force était différente de sa force de base, piochez une carte.

Volez avec moi ? {2}, Sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radmouette vexatoire

{1}{U}

Créature : oiseau et mutant **U**

Vol

À chaque fois que la Radmouette vexatoire inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « radiation » s'il n'en a aucun. Sinon, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piper Wright, journaliste de Publick

{1}{U}

Créature légendaire : humain et détective **R**

À chaque fois que Piper Wright inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez autant de fois. (Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des fangeux

{4}{U}

Créature : crabe et mutant **R**

Vigilance

Quand la Reine des fangeux arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé gagne deux marqueurs « radiation ».

À chaque fois qu'au moins une carte non-terrain est meulée, piochez une carte, puis mettez un marqueur +1/+1 sur la Reine des fangeux. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent Frank Horrigan

{5}{B}{G}

Créature légendaire : mutant et guerrier

R

Piétinement

L'Agent Frank Horrigan a l'indestructible tant qu'il a attaqué ce tour-ci.

À chaque fois que l'Agent Frank Horrigan arrive sur le champ de bataille ou attaque, proliférez deux fois. (Pour proliférer, choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

8/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur alpha

{4}{B}{G}

Créature : lézard et mutant

R

Menace, piétinement

Quand l'Écorcheur alpha arrive sur le champ de bataille ou devient monstrueux, détruisez un permanent ciblé.

{5}{B}{G} : Monstruosité 4. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}

Créature : serpent

U

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeunes écorcheurs

{2}{B}{G}

Créature : lézard et mutant

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Chaque carte de créature dans votre cimetière a la récupération. Le coût de récupération est égal à son coût de mana. (Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût de mana : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Maître, mutant transcendantal

{1}{B}{G}{U}

Créature-artefact légendaire : mutant

M

Quand Le Maître, mutant transcendantal arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé gagne deux marqueurs « radiation ».

{T} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée dans un cimetière qui a été meulée ce tour-ci. C'est un mutant vert avec une force et une endurance de base de 3/3. (Elle perd ses autres couleurs et types de créature.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}

Créature : fongus

U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcus, maire mutant

{3}{G}{U}

Créature légendaire : mutant et conseiller

R

Vigilance, piétinement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte si cette créature a un marqueur +1/+1 sur elle. Si ce n'est pas le cas, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nocturne embusqueur

{2}{U}{B}

Créature : mutant et guerrier

U

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).)

Quand le Nocturne embusqueur arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé gagne quatre marqueurs « radiation ».

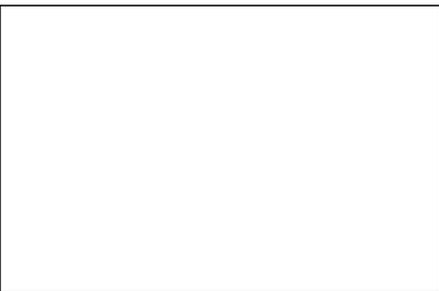
Le Nocturne embusqueur ne peut pas être bloqué tant que le joueur défenseur a un marqueur « radiation ».

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raul, pistolero

{1}{U}{B}



Créature légendaire : zombie et mutant et gremlin U

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort parmi les cartes dans votre cimetière qui ont été meulées ce tour-ci.

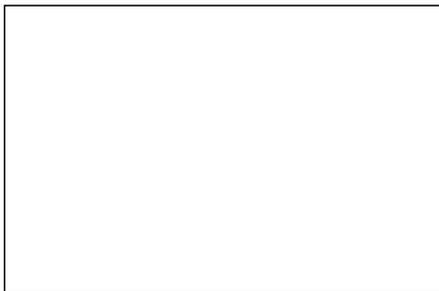
{T} : Chaque joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloïn

{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

Retombées radioactives

{X}{B}{B}



Rituel R

Chaque créature gagne deux fois -X/-X jusqu'à la fin du tour. Chaque joueur gagne X marqueurs « radiation ».

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

Culture

{2}{G}



Rituel

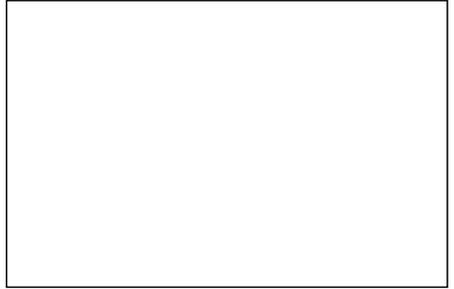
C

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

Décèlement // Dessin

{BG}{BG}{4}{B}{G}



Rituel

R

Décèlement

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

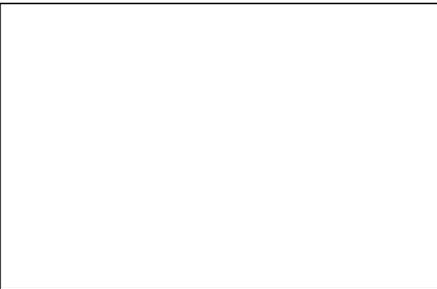
Dessin

Vous pouvez mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature que vous contrôlez. Puis toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

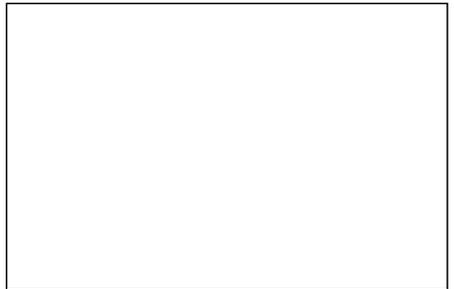
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes de la guerre

{2}{B}{B}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez une créature ciblée.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un terrain ciblé.
? Détruisez un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Base militaire de Mariposa



Terrain

R

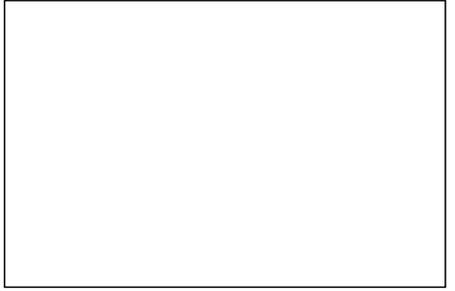
Vous pouvez faire que la Base militaire de Mariposa arrive sur le champ de bataille engagée. Si vous faites ainsi, vous gagnez deux marqueurs « radiation ».

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Piochez une carte. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque marqueur « radiation » que vous avez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins férides



Terrain : île et marais

R

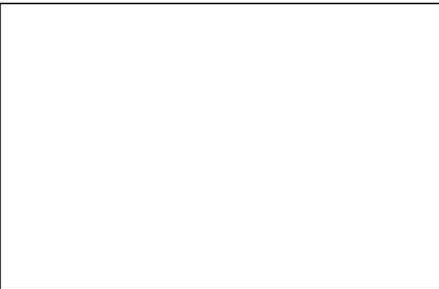
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Les Bassins férides arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin débordant



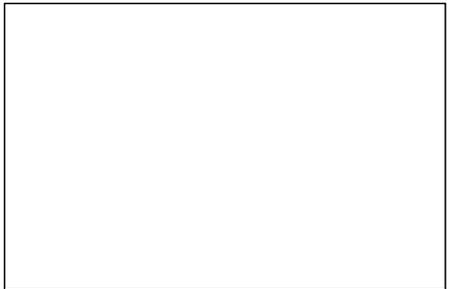
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

La Dépression engloutie 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

Étendues sauvages en évolution



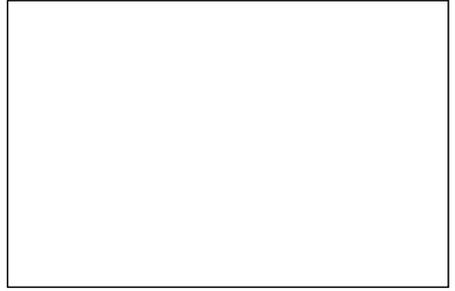
Terrain

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire



Terrain

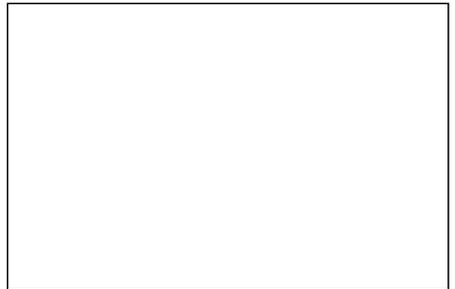
C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille
engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée
depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



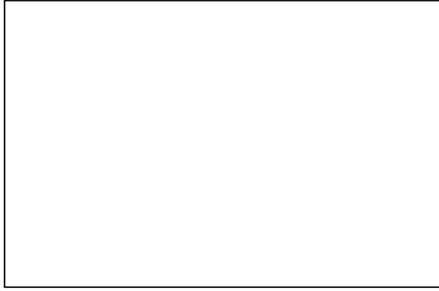
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



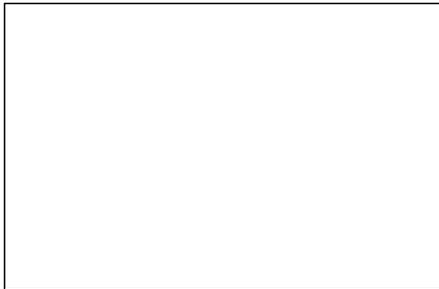
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain

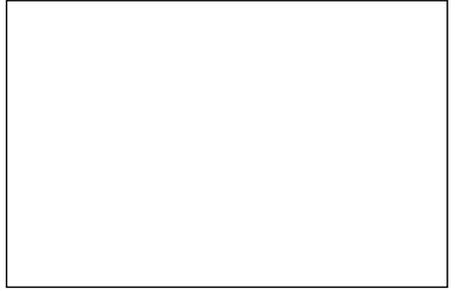
U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

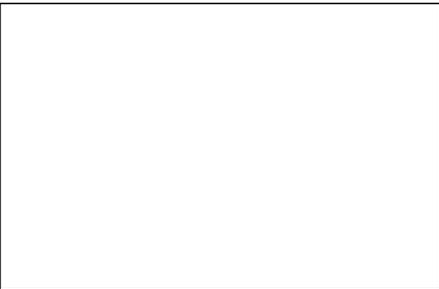
C

{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, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



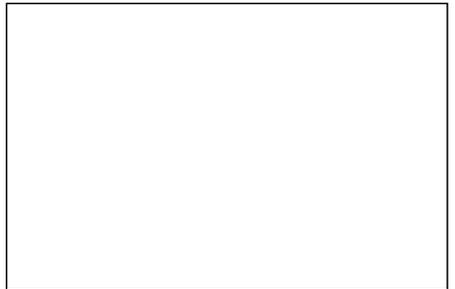
Terrain

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

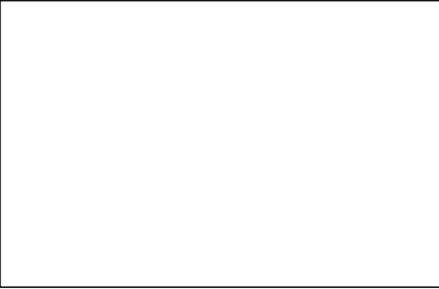


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage irradié



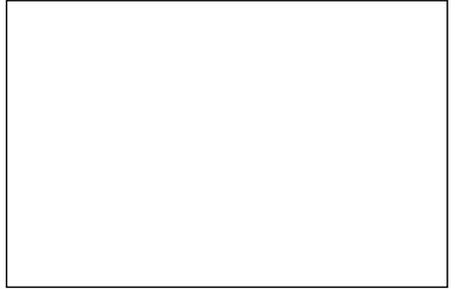
Terrain

R

{1}, {T}: Add {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

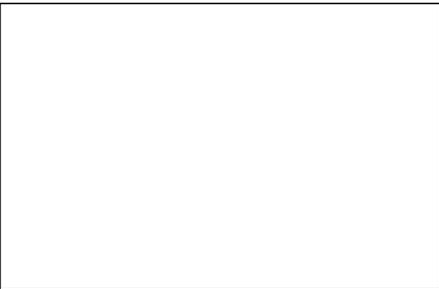
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

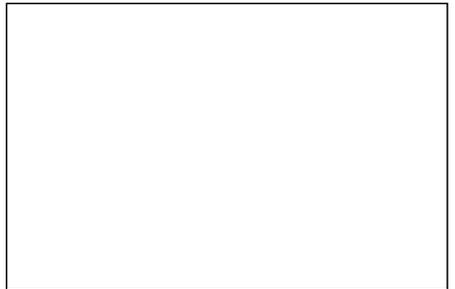
U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



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 {B} ou {G}.

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

Temple de la tromperie



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 {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains de nidification



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Déplacez un marqueur d'un permanent ciblé que vous contrôlez sur un autre permanent ciblé. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Vergeur 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

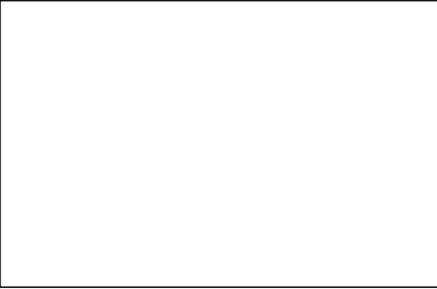
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appareil de reconnaissance Thêta

{4}



Artefact : véhicule

R

Vol

Quand l'Appareil de reconnaissance Thêta arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 bleue Extraterrestre. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois que l'Appareil de reconnaissance Thêta attaque, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

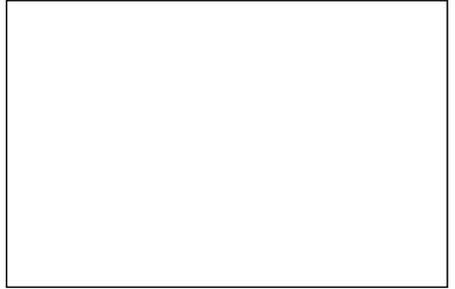
Pilotage 2

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

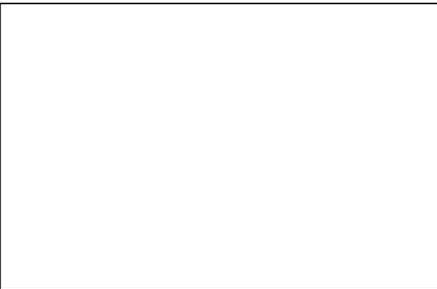
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

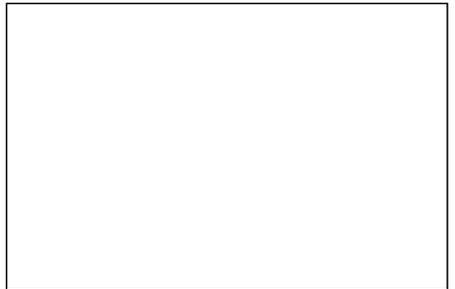
Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figurine Force

{3}



Artefact : figurine

U

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

{3}, {T} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur Nuka-Nuke

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a l'intimidation. (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois que la créature équipée attaque, jusqu'à la fin du prochain tour du joueur défenseur, ce joueur gagne deux marqueurs « radiation » à chaque fois qu'il lance un sort.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de curiosité

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Le Talisman de curiosité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de résistance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Le Talisman de résistance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poing assisté

{1}{G}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. »
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage radioactif

{3}{U}

Éphémère

R

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)
Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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

Atomiser

{2}{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avantage mutationnel

{1}{G}{U}



Éphémère

R

Les permanents que vous contrôlez avec des marqueurs sur eux acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à ces permanents ce tour-ci. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de biomasse

{X}{GU}{GU}



Éphémère

R

Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boisson contaminée

{X}{U}{B}



Éphémère

U

Piochez X cartes, puis vous gagnez la moitié de X marqueurs « radiation », arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri 12 : Nécropolis

{4}{B}{B}

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 ? Chaque joueur gagne trois marqueurs « radiation ».

II ? Créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie et Mutant, X étant le nombre total de marqueurs « radiation » parmi les joueurs.

III ? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez qui est un zombie ou un mutant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution bifurcatrice

{2}{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devrait être mis sur une créature que vous contrôlez, deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sont mis sur cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devrait 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

Projet Gardien

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée inexorable

{3}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.

(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte pour le projet Pureté

{3}{U}

Enchantement

R

Au moment où la Lutte pour le projet Pureté arrive sur le champ de bataille, choisissez Confrérie ou Enclave.

? Confrérie ? Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte piochée de cette manière.

? Enclave ? À chaque fois qu'un joueur vous attaque avec au moins une créature, ce joueur gagne autant de marqueurs « radiation » fois deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri 87 : évolution forcée

{3}{G}{U}

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 ? Acquérez le contrôle d'une créature non-Mutant ciblée tant que vous contrôlez l'Abri 87.

II ? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle devient un mutant en plus de ses autres types.

III ? Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les mutants que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

