

Otrimi, l'éternel taquin {3}{B}{G}{U}

Créature légendaire : cauchemar et bête C

Mutation {1}{B}{G}{U} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

Piétinement
À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez une carte de créature avec la mutation ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur des cavernes {4}{B}

Créature : cheval de cauchemar C

Mutation {3}{B}

Menace
À chaque fois que cette créature subit une mutation, chaque adversaire se défausse d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre silencieux {4}

Créature-artefact : construction R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.
Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hémophage insatiable {3}{B}

Créature : cheval de cauchemar U

Mutation {2}{B}

Contact mortel
À chaque fois que cette créature subit une mutation, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de mutations subies par cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule

{4}{B}

Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycodraxe d'ossuaire

{2}{B}

Créature : fongus

R

La force et l'endurance du Mycodraxe d'ossuaire sont chacune égales au nombre d'autres cartes de créature dans votre cimetière.

Récupération {4}{B} ({4}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : 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.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur bruyant

{5}{B}

Créature : cheval de cauchemar

U

Mutation {4}{B}

À chaque fois que cette créature subit une mutation, chaque adversaire sacrifie une créature.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsucéphale

{4}{B}{B}

Créature : cheval de cauchemar

R

Mutation {4}{B} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

Vol

À chaque fois que cette créature subit une mutation, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire face cachée. Vous pouvez regarder et jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués

{2}{G}{G}

Créature : elfe et shaman

R

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cazur, pisteur impitoyable

{3}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

Partenariat avec Ukkima, ombre en chasse (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Ukkima dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capricope

{X}{G}

Créature : chèvre et hydre

R

Le Capricope arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

{2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Capricope, puis vous pouvez re-sélectionner quel joueur le Capricope attaque. Seul le joueur que le Capricope attaque peut activer cette capacité et que pendant l'étape de déclaration des attaquants. (Il ne peut pas attaquer son contrôleur.)

0/0

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

Démolisseur à défenses tranchantes

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Mutation {3}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

Piétinement
À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez un permanent non-créature ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide

{2}{G}

Créature : élémental

C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de la Yavimaya

{1}{G}{G}

Créature : dryade

U

Traversée des forêts (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

Quand la Dryade de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt, la mettre sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle d’un joueur ciblé, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des héros

{3}{G}{G}

Créature : hydre

R

Le Fléau des héros arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Fléau des héros, X étant sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grandcorne migrateur

{3}{G}

Créature : bête

C

Mutation {2}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

À chaque fois que cette créature subit une mutation, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de genèse

{X}{G}{G}

Créature : plante et hydre

R

Quand vous lancez ce sort, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mélangez ensuite le reste dans votre bibliothèque.

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre affamée

{X}{G}

Créature : hydre

R

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

L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de Vastebois

{X}{G}{G}

Créature : hydre

R

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

Quand l'Hydre de Vastebois meurt, vous pouvez répartir un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre de Vastebois sur n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur
{G}{G}{G}

Créature : limon

R

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement
{2}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse des nitescentes
{2}{G}

Créature : araignée

U

Mutation {3}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

Portée

À chaque fois que cette créature subit une mutation, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Starrix prospère
{4}{G}

Créature : élan et bête

U

Mutation {5}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

À chaque fois que cette créature subit une mutation, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez X cartes de permanent, X étant le nombre de mutations subies par cette créature. Mettez ces cartes de permanent sur le champ de bataille.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorapède

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

Créature : insecte

M

Vigilance, piétinement

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.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barracuda des marées

{3}{U}

Créature : poisson

R

N'importe quel joueur peut lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archipélagore

{5}{U}{U}

Créature : léviathan

U

Mutation {5}{U}

À chaque fois que cette créature subit une mutation, engagez jusqu'à X créatures ciblées, X étant le nombre de mutations subies par cette créature. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur illusoire

{4}{U}

Créature : chat et illusion

U

Flash

À chaque fois que l'Embusqueur illusoire subit des blessures, piochez autant de cartes.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héron à queue de rêve

{4}{U}

Créature : élémental et oiseau

C

Mutation {3}{U}

Vol

À chaque fois que cette créature subit une mutation, piochez une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Requin-côtier bondissant

{4}{U}

Créature : requin et bête

U

Mutation {3}{U}

Flash

À chaque fois que cette créature subit une mutation, vous pouvez renvoyer une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur de souvenirs

{4}{U}

Créature : oiseau

R

Mutation {5}{U} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

Vol

À chaque fois que cette créature subit une mutation, acquérez le contrôle d'un artefact non-créature ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}

Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur de l'ossuaire

{2}{B}{G}

Créature : cauchemar et bête

U

Mutation {2}{BG}{BG} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

À chaque fois que cette créature subit une mutation, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarr barrissant

{1}{G}{U}

Créature : bête

U

Mutation {3}{GU}{GU} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

À chaque fois que cette créature subit une mutation, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés

{1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gremlin

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ukkima, ombre en chasse

{1}{U}{B}



Créature légendaire : baleine et loup

M

Partenariat avec Cazur, pisteur impitoyable (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Cazur dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Ukkima, ombre en chasse ne peut pas être bloquée.

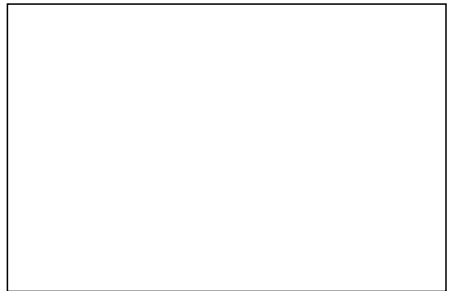
Quand Ukkima quitte le champ de bataille, elle inflige X blessures à un joueur ciblé et vous gagnez X points de vie, X étant sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zaxara, l'Exemplaire

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



Créature légendaire : cauchemar et hydre

M

Contact mortel

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix.

À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, créez un jeton de créature 0/0 verte Hydre, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wydwen, la morsure du vent

{2}{U}{B}



Créature légendaire : peuple fée et sorcier

R

Flash

Vol

{U}{B}, payez 1 point de vie : Renvoyez Wydwen, la morsure du vent, dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane

{X}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé perd X points de vie.

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragage de la fondrière

{3}{B}

Rituel

R

Chaque adversaire choisit une carte de créature dans son cimetière. Mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de l'animiste

{X}{G}

Rituel

R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête mortelle

{4}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Chaque joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures qu'il contrôlait qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcanes

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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

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

Source spirituelle

{X}{U}{U}

Rituel

R

Piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie migratoire

{3}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décèlement // Dessin

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

Rituel

R

Décèlement

{BG}{BG}

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

Dessin

{4}{B}{G}

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

Regard de granit

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

Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}

Rituel

R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

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

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

Falaise aérienne



Terrain

C

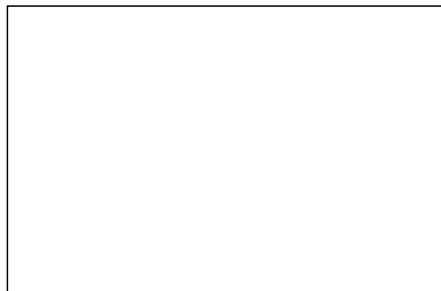
La Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



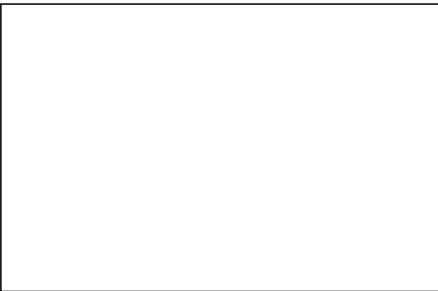
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

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

C

{B}

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables infinis



Terrain : désert

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous contrôlez.

{4}, {T}, sacrifiez les Sables infinis : Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, chaque carte de créature exilée par les Sables infinis.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

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

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d&#039;ésotérisme

{2}

Artefact

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l&#039;identité couleur de votre commandant.

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

Ornement de brideur

{3}

Artefact

C

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

{4}, {T} : Chaque joueur qui contrôle un permanent appelé Ornement de brideur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfracteur de panoramana

{3}



Artefact

R

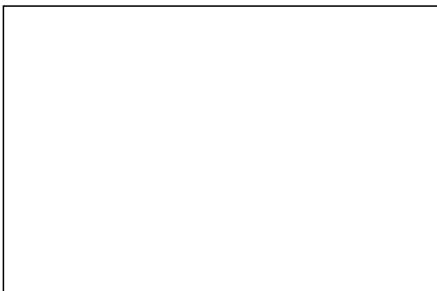
Le Réfracteur de panoramana arrive sur le champ de bataille engagé.

Le Réfracteur de panoramana a toutes les capacités activées de tous les terrains sur le champ de bataille. Vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour payer les coûts d'activation des capacités du Réfracteur de panoramana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ripaille mortelle

{3}{B}



Éphémère

R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, Intendante des éléments

{X}{G}{U}



Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+2} : Regard 2.

{+0} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain ou de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « loyauté » sur Nissa, Intendante des éléments, vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille.

{-6} : Dégagez jusqu'à deux terrains ciblés que vous contrôlez. Ils deviennent des créatures 5/5 Élémental avec le vol et la célérité jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}



Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus parasitaire

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, son contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus prédateur

{4}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3, doit être bloquée si possible, et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus psychique

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous appliquez regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast