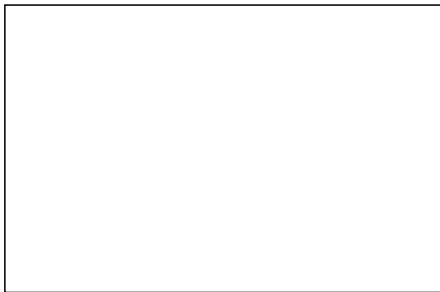


Ukkima, ombre en chasse

{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.

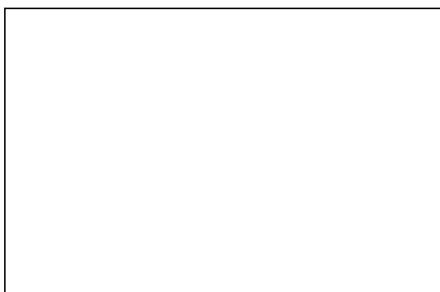
À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, créez un jeton de créature 0/0 verte Hyde, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

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

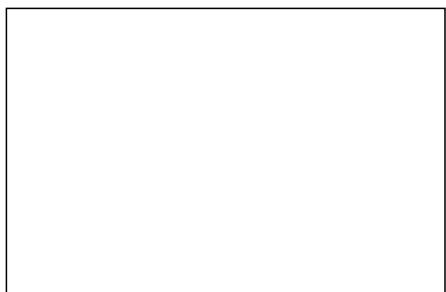
{U}{B}, payez 1 point de vie : Renvoyez Wydwen, la morsure du vent, dans la main de son propriétaire.

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.

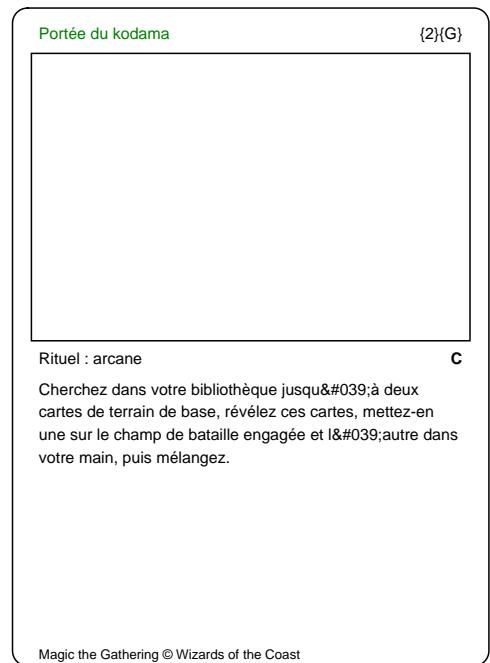
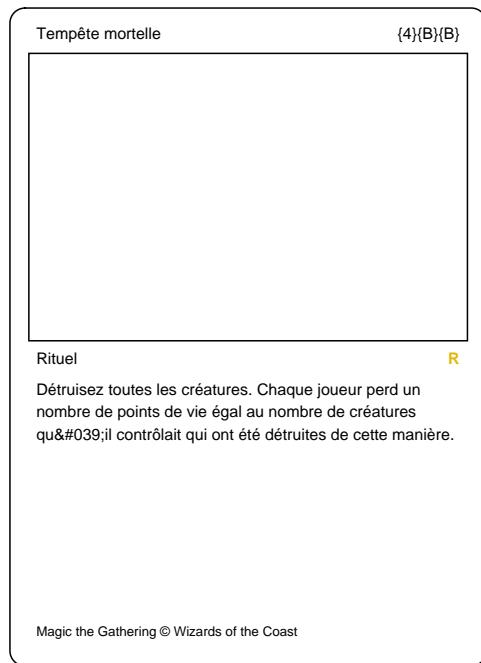
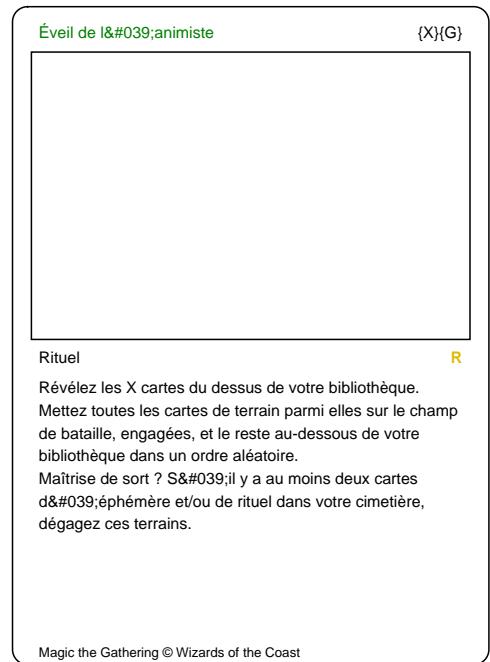
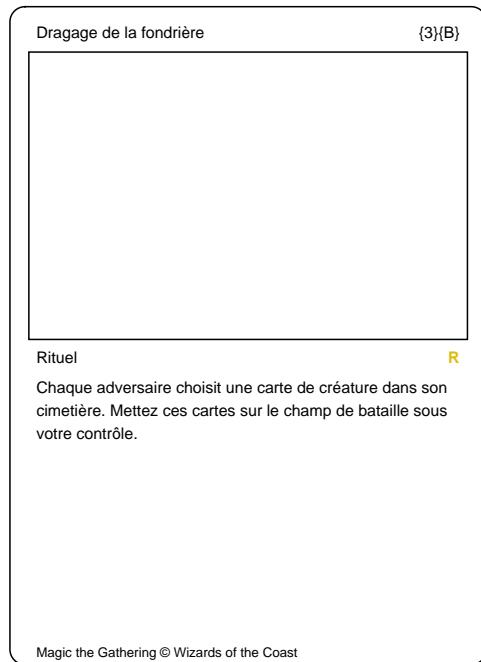
? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

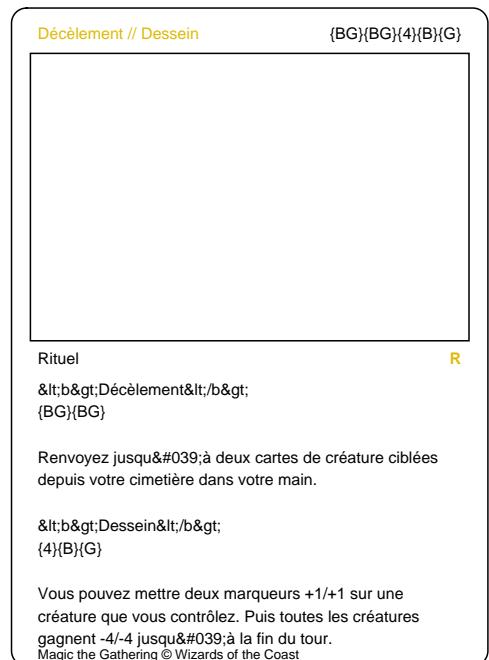
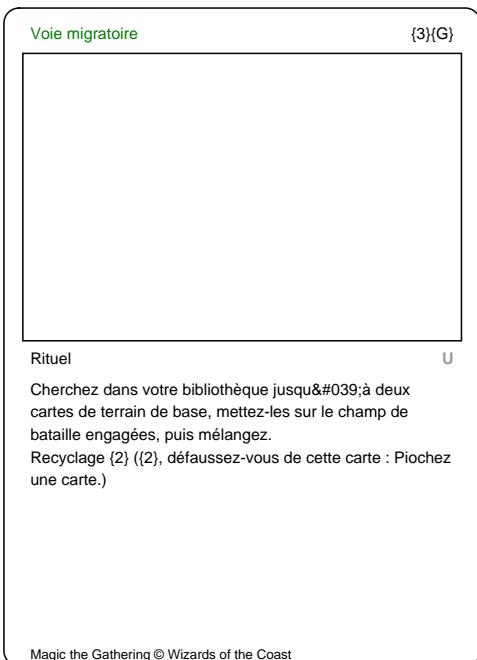
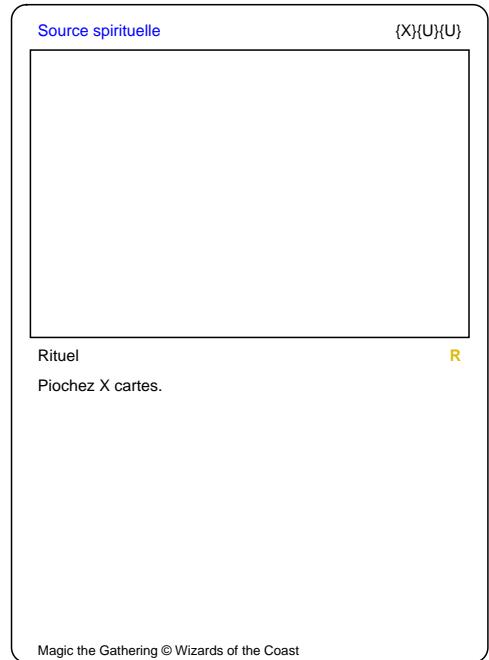
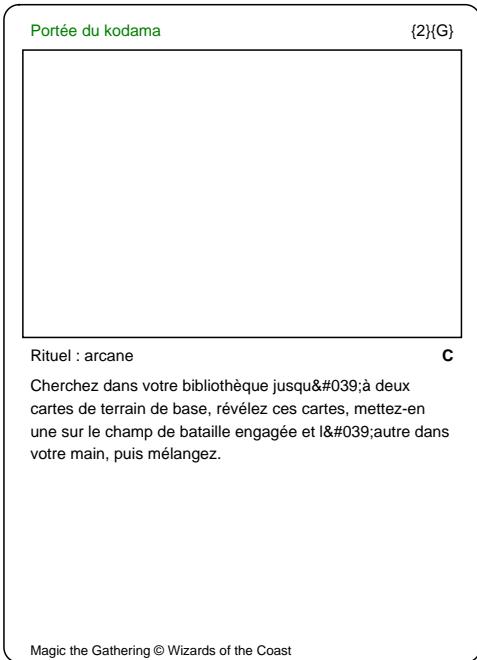
? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

? 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Regard de granit

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



Rituel

R

Détruissez 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

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 Boisepine

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

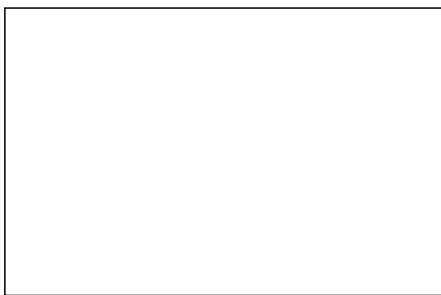
R

((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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaise aérienne



Terrain

C

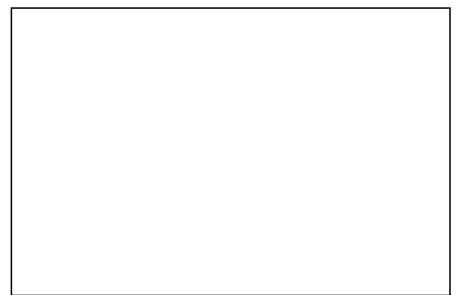
La Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille engagée.

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

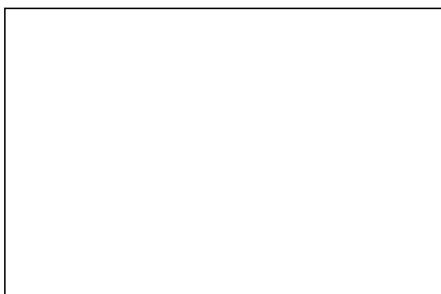
La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

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

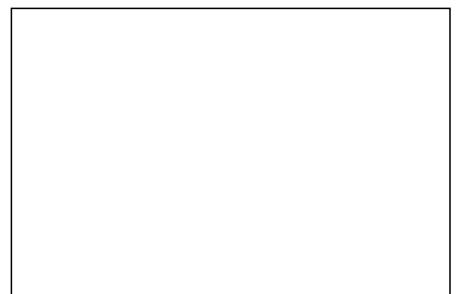
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

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

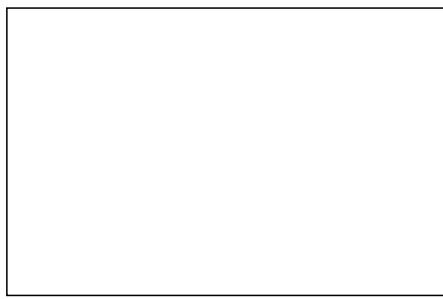
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



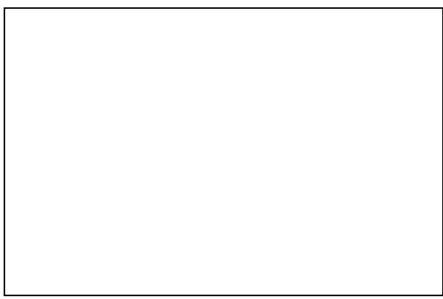
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



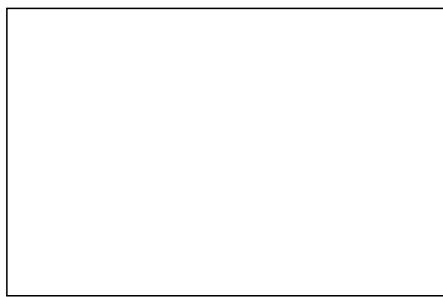
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



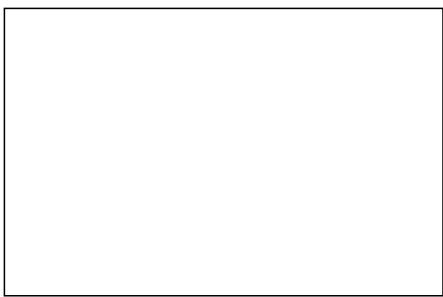
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



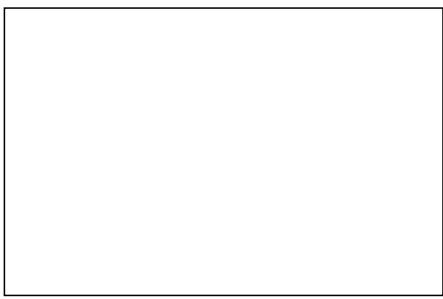
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



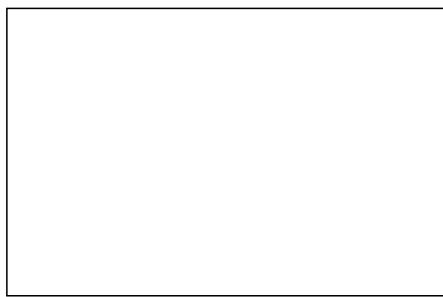
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



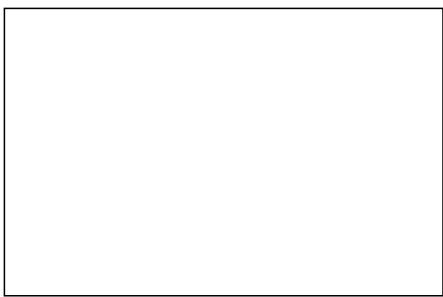
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

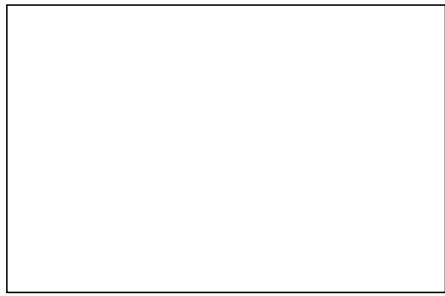
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



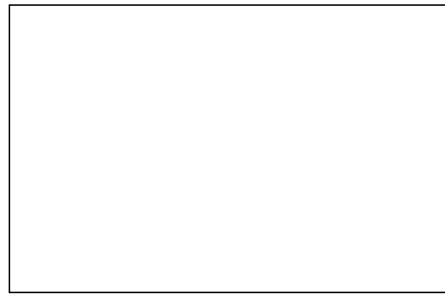
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



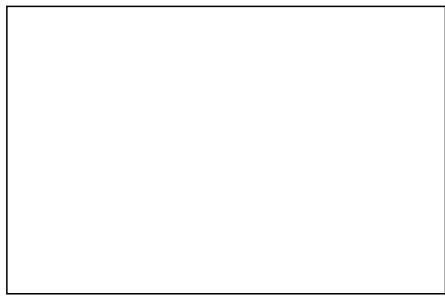
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



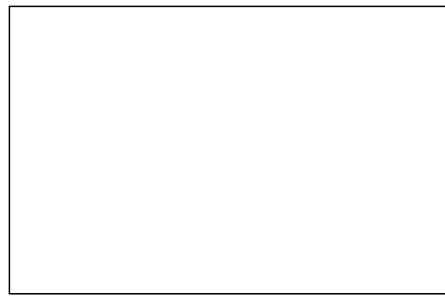
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

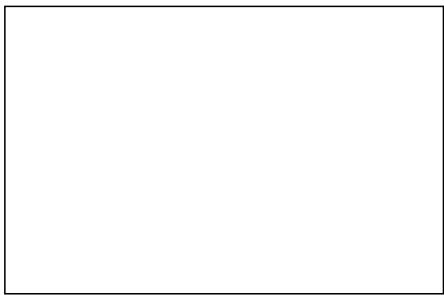
Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

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 malandrins

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

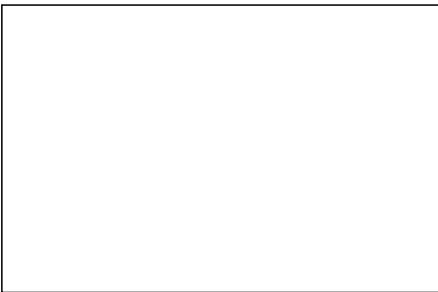
R

{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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

