

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

Golem composite

{6}

Créature-artefact : golem

U

Sacrifiez le Golem composite : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem composite

{6}

Créature-artefact : golem

U

Sacrifiez le Golem composite : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem composite

{6}

Créature-artefact : golem

U

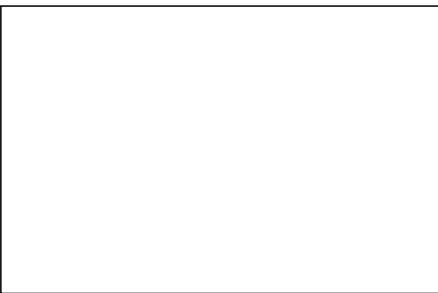
Sacrifiez le Golem composite : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

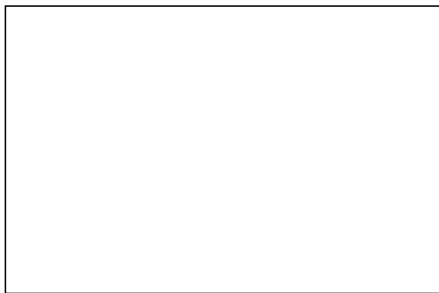
Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot

{3}



Créature-artefact : épouvantail

C

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

{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot

{3}



Créature-artefact : épouvantail

C

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

{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot

{3}

Créature-artefact : épouvantail

C

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

{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horobi, gémissseur de la mort

{2}{B}{B}

Créature légendaire : esprit

R

Vol

À chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, détruisez cette créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horobi, gémissseur de la mort

{2}{B}{B}

Créature légendaire : esprit

R

Vol

À chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, détruisez cette créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur de marionnettes

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur de marionnettes

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur de marionnettes

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transmutateur neurok

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{U} : Une créature ciblée devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.
{U} : Jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact ciblée devient bleue et n'est pas un artefact.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transmutateur neurok

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{U} : Une créature ciblée devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

{U} : Jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact ciblée devient bleue et n'est pas un artefact.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange stoïque

{1}{G}{W}{U}

Créature : ange

R

Vol, vigilance

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs étapes de dégagement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transmutateur neurok

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{U} : Une créature ciblée devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

{U} : Jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact ciblée devient bleue et n'est pas un artefact.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess

{G}{U}

Créature : humain et gredin

U

L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess

{G}{U}

Créature : humain et gredin

U

L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Merieke Ri Berit

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain

P

Merieke Ri Berit ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée aussi longtemps que vous contrôlez Merieke Ri Berit. Quand Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille ou devient dégagée, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Merieke Ri Berit

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain

P

Merieke Ri Berit ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée aussi longtemps que vous contrôlez Merieke Ri Berit. Quand Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille ou devient dégagée, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château de la gargouille

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{S}, {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un jeton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



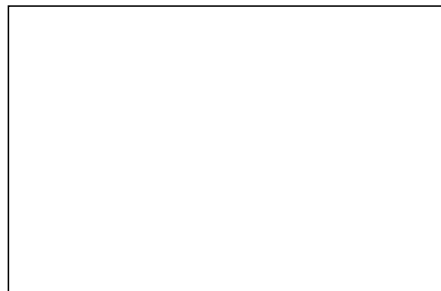
Terrain de base : forêt

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



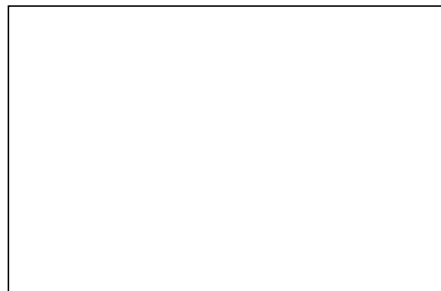
Terrain de base : forêt

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



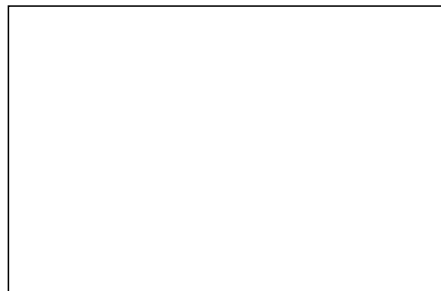
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière instable



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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 : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

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



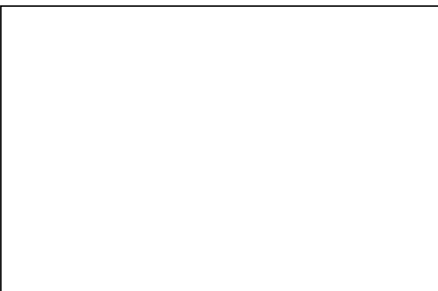
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

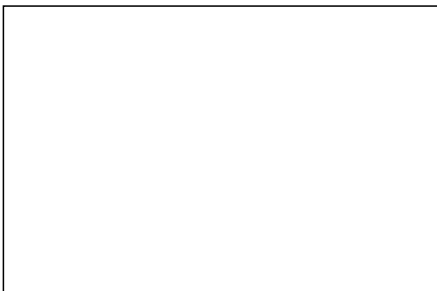
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capote de mort des nims

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capote de mort des nims

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capote de mort des nims

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur
{2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel
{2}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker
{4}{U}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Bolas M

{+3} : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel
{2}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

