

Répliquant

{6}

Créature-artefact : changeforme

R

Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.

Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azusa, égarée mais en quête

{2}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

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

Beuglard des sylves

{4}{G}{G}

Créature : bête

M

Quand le Beuglard des sylves arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature verte non-légendaire ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chenille caustique {G}



Créature : insecte C

{1}{G}, Sacrifiez la Chenille caustique : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseur de mondes {6}{G}



Créature : eldrazi M

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Quand vous lancez ce sort, exilez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

Portée

{2}{C}, sacrifiez un terrain : Renvoyez le Briseur de mondes depuis votre cimetière dans votre main. ({C} représente un mana incolore.)

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}



Créature : serpent R

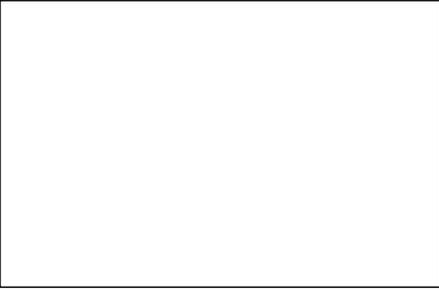
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}



Créature-enchantement : centaure

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

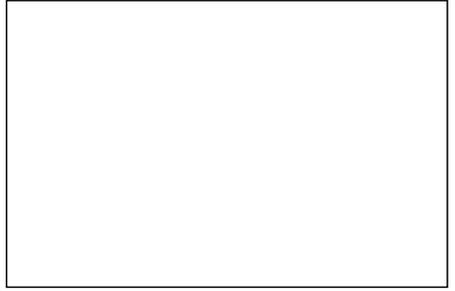
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens

{G}



Créature : elfe et druide

C

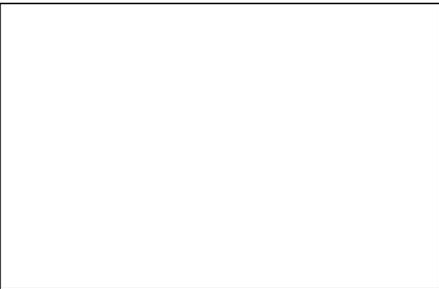
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal

{G}



Créature neigeuse : elfe et druide

C

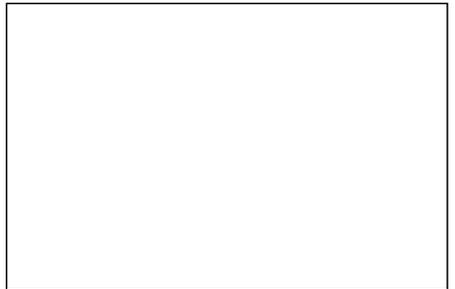
{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}

Créature : elfe

C

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon nécrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, voyante de Vastebois

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et éclaircur

M

Quand Nissa, voyante de Vastebois arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

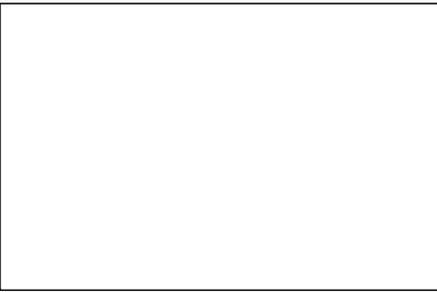
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains, exilez Nissa, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}



Créature : oiseau

R

Vol

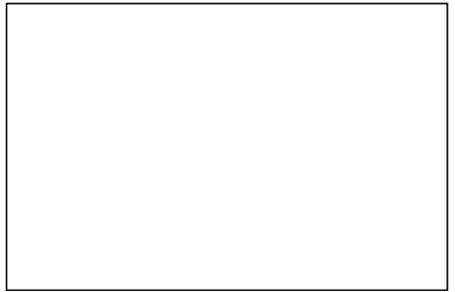
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial sylvestre

{5}{G}{G}



Créature : avatar

R

Portée

Quand le primordial sylvestre arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, détruisez un permanent non-créature ciblé que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent détruit de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et mettez cette carte sur le champ de bataille engagée. Puis mélangez.

6/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois

{5}{G}{G}{G}



Créature : sylvin et shaman

R

Piétinement

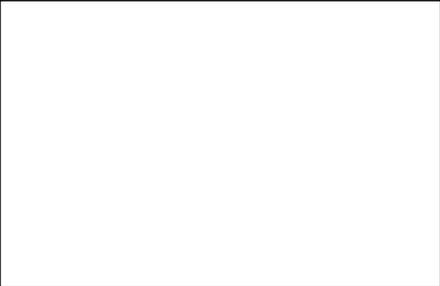
Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.

Persistence (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.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur sylvestre {G}



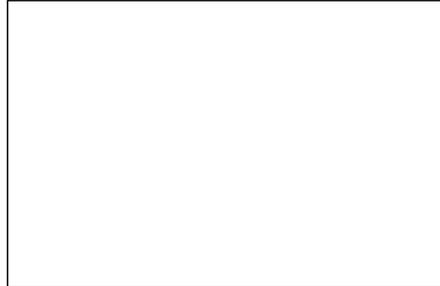
Créature : humain et sorcier R

Sacrifiez un terrain : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



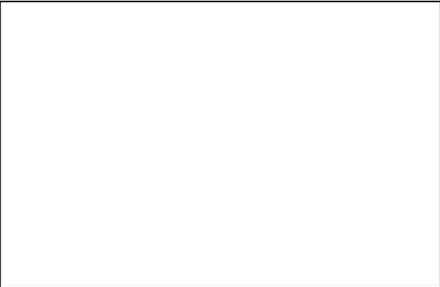
Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}



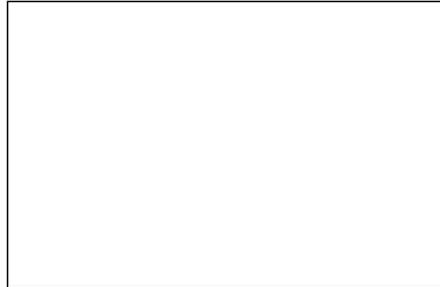
Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



Créature : géant M

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titania, protectrice d'Argoth

{3}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

M

Quand Titania, protectrice d'Argoth arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/3 verte Élémental.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, la Grande Distorsion

{8}{C}{C}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

Menace

Défaussez-vous d'une carte avec une valeur de mana de X : Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yisan, barde vagabond

{2}{G}

Créature légendaire : humain et gremlin et barde

R

{2}{G}, {T}, mettez un marqueur « verset » sur Yisan, barde vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « verset » sur Yisan, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de l'oubli

{6}

Créature : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini

{11}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

11/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vanneur du vide

{9}

Créature : eldrazi

M

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec une valeur de mana paire.

Vos adversaires ne peuvent pas bloquer avec des créatures avec une valeur de mana paire.

11/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés.

Indestructible

À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant ligatureur de pensées

{3}{C}

Créature : eldrazi

R

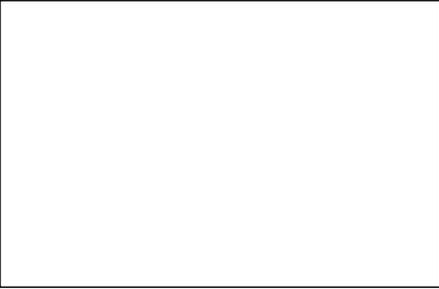
Quand le Voyant ligatureur de pensées arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.

Quand le Voyant ligatureur de pensées quitte le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

U

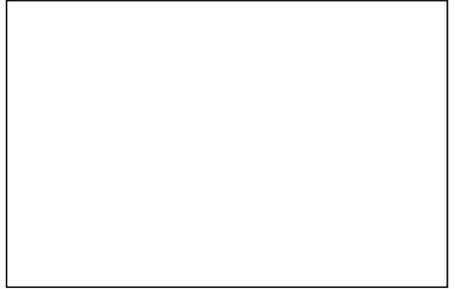
(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du besoin

{1}{G}



Rituel

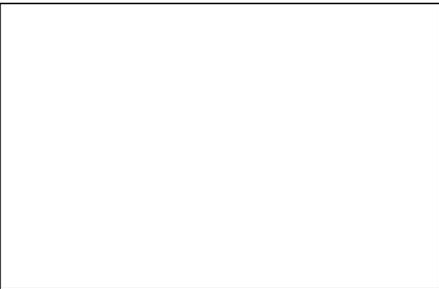
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature légendaire, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

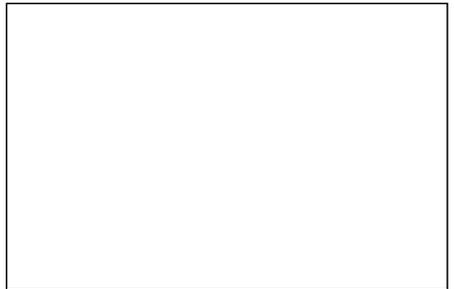
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}



Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin miroir

Terrain

M

Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}

Rituel tribal : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gala

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ pétrifié



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Champ pétrifié : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décombres de Porte des Mers



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{C}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous n'avez aucune carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

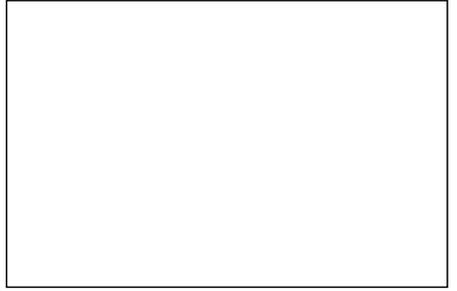


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

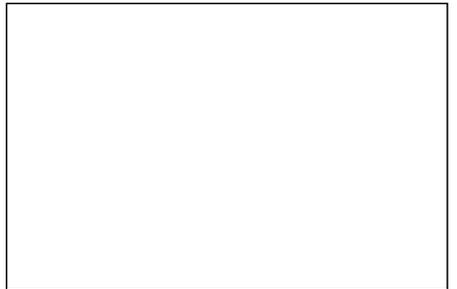


Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueule de Ronom



Terrain neigeux

M

{T} : Ajoutez {C}.
{4}{S}, {T}, sacrifiez le Col de Rubicorne : Il inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



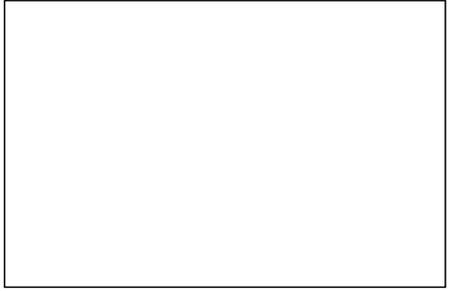
Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

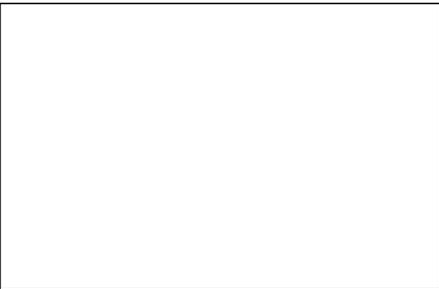
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



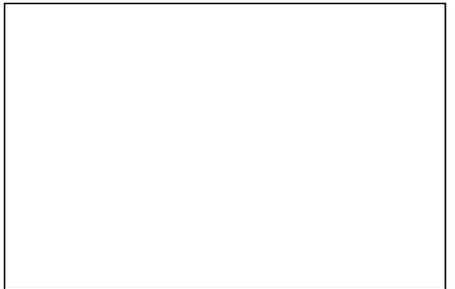
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

R

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle du seigneur bandit



Terrain

R

La Salle du seigneur bandit arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, payez 3 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strates de scrutation



Terrain neigeux

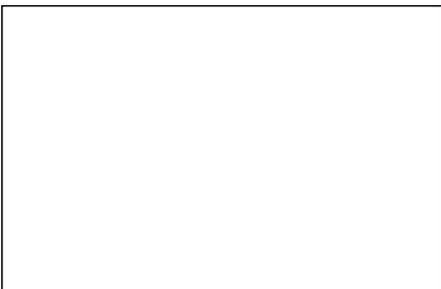
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{S}, {T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si cette carte est neigeuse, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

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

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

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple déserté



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Dégagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Magistrat



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : La créature ciblée acquiert la protection contre les artefacts jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'Ugin



Terrain légendaire

R

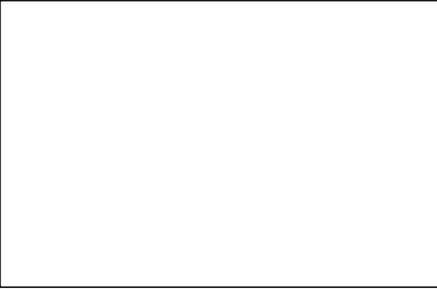
Les sorts Eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{7}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

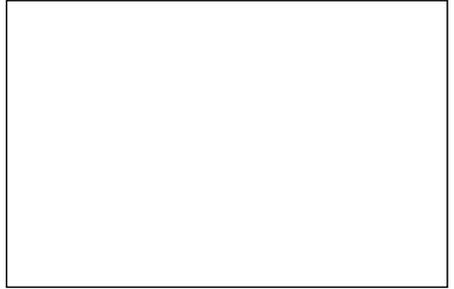
R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor d'avidité

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'un joueur joue un terrain, ce joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}

Artefact

R

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.

{1}{GP}, (T), sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré

{7}

Planeswalker légendaire : Karn

M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur primordial

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

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, le dragon-esprit

{8}

Planeswalker légendaire : Ugin

M

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement distordant

{1}{C}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez une créature ciblée de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1.

? Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

? Créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaumes inexplorés

{2}{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes de terrain portant des noms différents et révélez-les.

L'adversaire ciblé choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et les autres dans votre main. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}



Enchantement

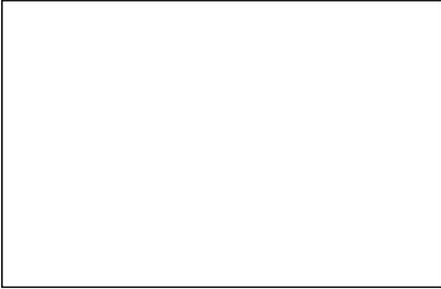
R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le palais des gemmes

{1}{G}{G}



Enchantement du monde

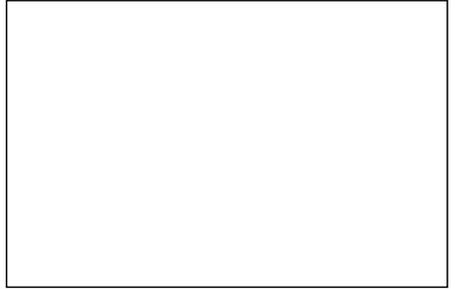
R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit une couleur. Jusqu'à la fin du tour, les terrains engagés pour du mana produisent du mana de la couleur choisie à la place de n'importe quelle autre couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}



Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée

{3}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast