

Chef de horde brutal

{3}{B}

Créature : orque et guerrier

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le joueur défenseur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{3}{RW}{RW} : Les créatures que vos adversaires contrôlent bloquent ce tour-ci si possible, et vous choisissez comment ces créatures bloquent.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la Sixième circonscription

{1}{B}

Créature : zombie

U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth piédonnerre

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

<i>? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Baloth piédonnerre gagne +2/+2 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan aux sabots de pierre

{7}{G}

Créature : centaure et guerrier

R

Piétinement, indestructible

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez attaque, elle acquiert le piétinement et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur sylvok

{1}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain contrôlé par un adversaire pourrait produire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite thélonite

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

Mue {3}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Ermite thélonite est retourné face visible, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploratrice quirionaise

{1}{G}

Créature : elfe et druide et éclairer

C

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur primitif

{10}{G}

Créature : avatar

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Quand le Protecteur primitif arrive sur la champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth

{3}{G}{G}

Créature : fungus

R

Dévorement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Protectrice de la tanière est retourné face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvage maîtresse des bêtes

{2}{G}

Créature : humain et shaman

R

À chaque fois que la Sauvage maîtresse des bêtes attaque, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Sauvage maîtresse des bêtes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braïsecorne chargeur

{3}{R}

Créature : élémental et bovidé

R

Célérité

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, si aucune créature n'a attaqué ce tour-ci, mettez un marqueur « furie » sur le Braïsecorne chargeur. Ensuite, le Braïsecorne chargeur inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « furie » sur lui à ce joueur.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort

{2}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

Initiative

À chaque fois qu'Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort attaque, vous pouvez payer {WB}{WB}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 2, engagée et attaquante.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau

{2}{R}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Meurtrisseur du taureau.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance en chasse

{5}{R}{R}

Créature : avatar

R

Célérité

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir

{2}{W}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de chevilles

{2}{R}{W}{B}

Créature : goblin et berserker

R

Célérité

À chaque fois que l'Attrapeur de chevilles attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte intrépide

{1}{G}{W}

Créature : rhinocéros et soldat

R

Sacrifiez l'Escorte intrépide : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des régions reculées

{1}{R}{G}

Créature : élémental

U

Piétinement

La force de l'Élémental des régions reculées est égale au nombre de terrains non-base que vos adversaires contrôlent.

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Korozda

{B}{G}

Créature : elfe et shaman

U

{1}{B}{G} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour.

{2}{B}{G}, Sacrifiez une créature non-jeton : Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Selesnya

{GW}{GW}



Créature : elfe et sorcier

U

{3}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

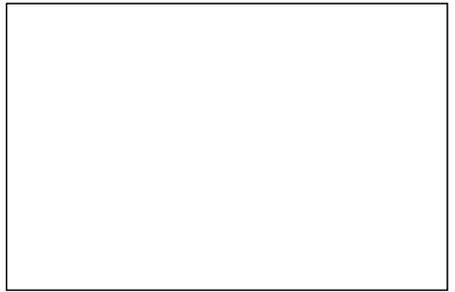
{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravos, veilleur d'âmes

{3}{W}{B}



Créature légendaire : humain et clerc

M

Vol

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire

{2}{R}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

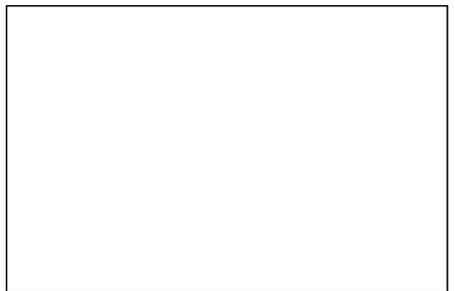
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saskia l'Inflexible

{B}{R}{G}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

M

Vigilance, célérité

Au moment où Saskia l'Inflexible arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tana, la semeuse de sang

{2}{R}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

M

Piétinement

À chaque fois que Tana, la semeuse de sang inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloïn

{1}{G}

Rituel

C

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

Tymna la tisseuse

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Lien de vie

Au début de votre deuxième phase principale, vous pouvez payer X points de vie, X étant le nombre d'adversaires ayant subi des blessures de combat ce tour-ci. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

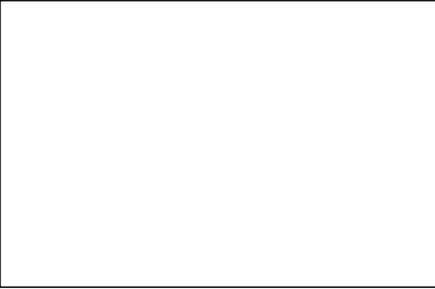
C

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

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

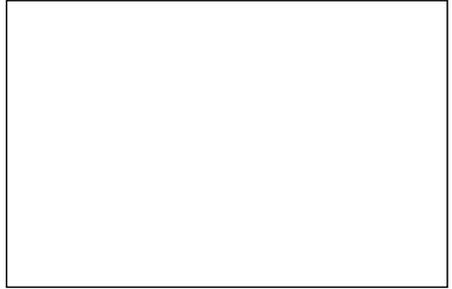
R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.
<i>Férocité</i> ? Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}



Rituel

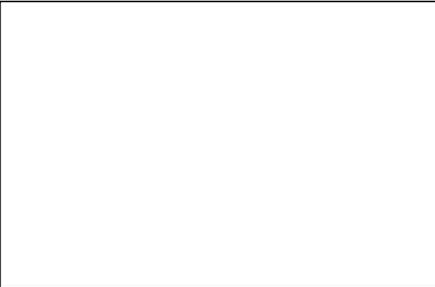
R

Choisissez l'un ou plus ?
? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.
? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.
? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement grave

{4}{B}{R}



Rituel

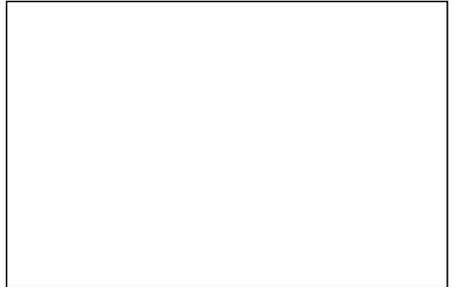
U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Elle acquiert la célérité.
Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavalanche

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



Rituel

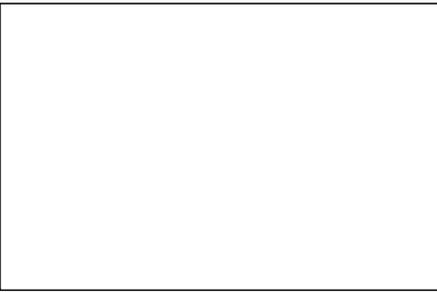
R

La Lavalanche inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker, et à chaque créature que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain traître

{6}{R}{G}



Rituel

U

Le Terrain traître inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de terrains que ce joueur contrôle.

Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

C

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

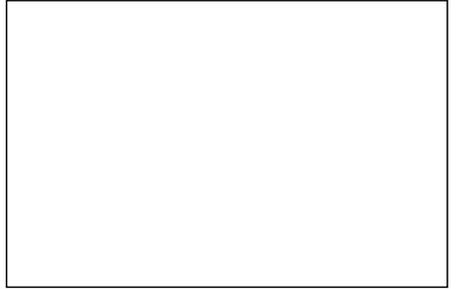
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

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

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

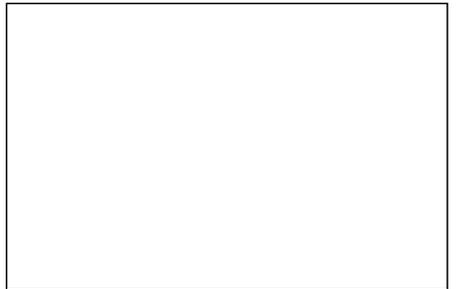
U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



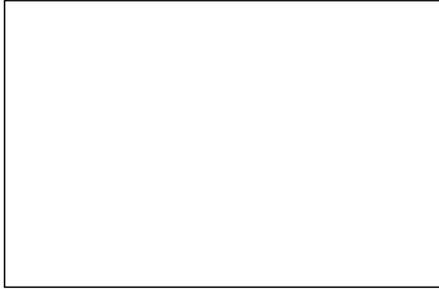
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



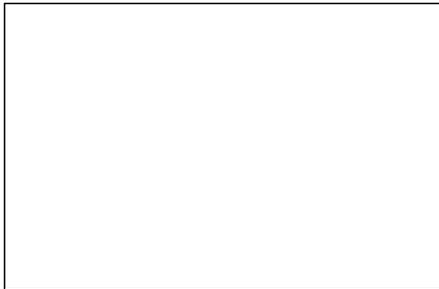
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

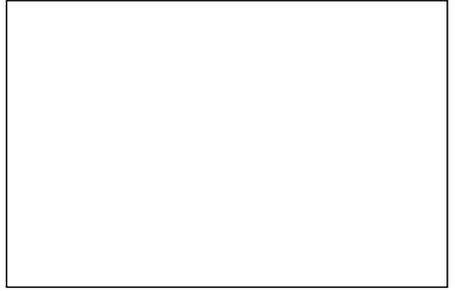
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

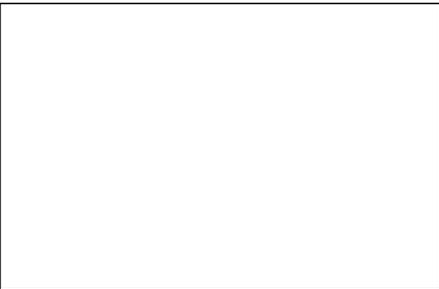
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Colisée



Terrain

R

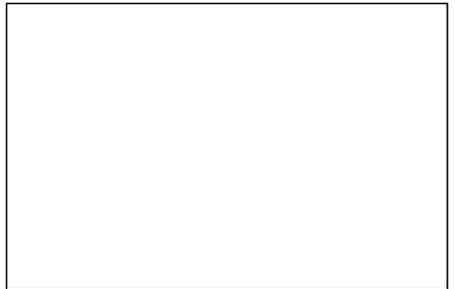
Le Grand Colisée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Le Grand Colisée vous inflige 1 blessure.

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

Landes cendreuses



Terrain

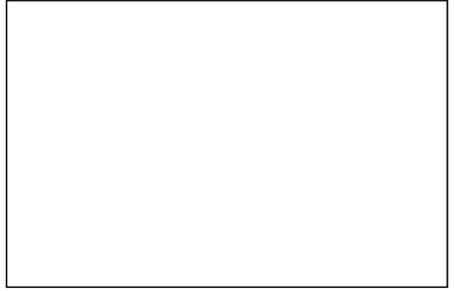
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



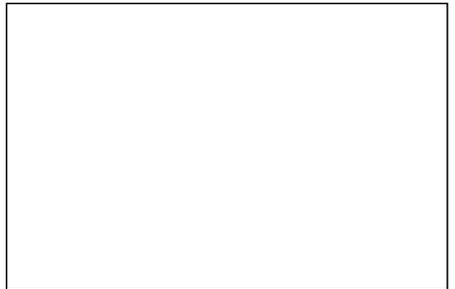
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

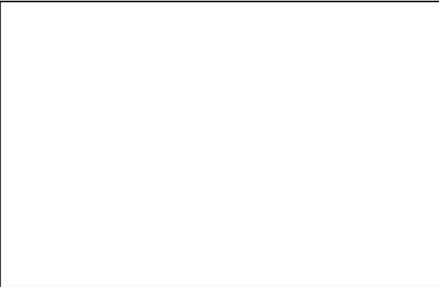


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

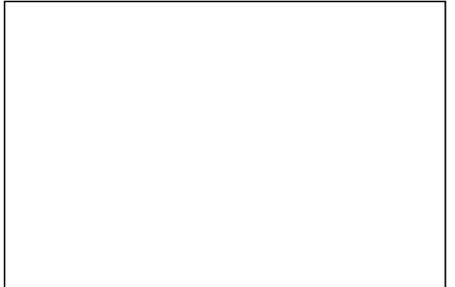


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

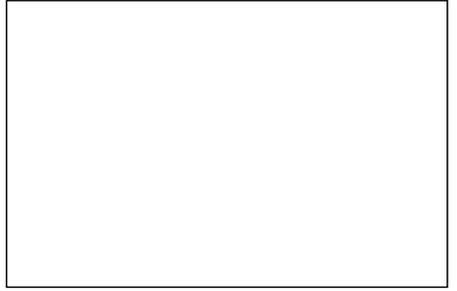


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

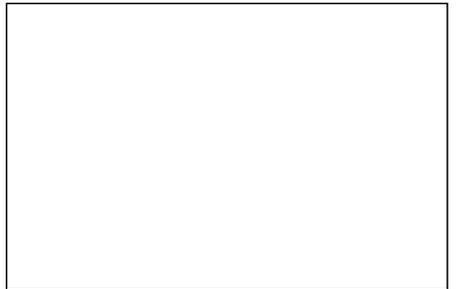


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre de Rochépine



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Terre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



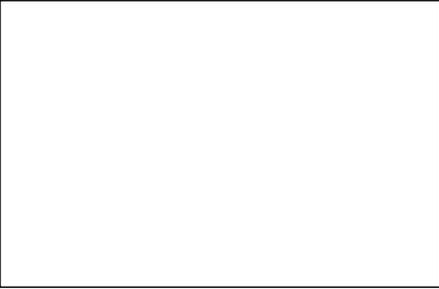
Terrain

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

Verger exotique



Terrain

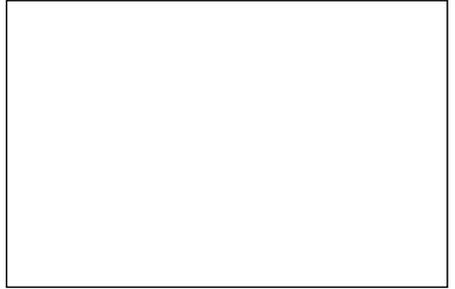
R

{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

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

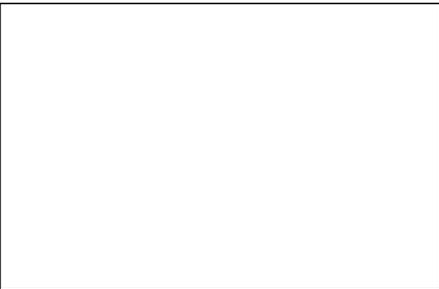
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

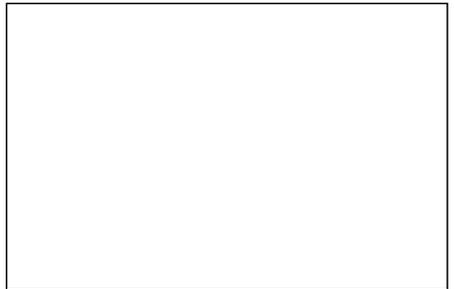
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du conquérant

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.
Tant que le Fléau du conquérant est attaché à une créature, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de soleil

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +4/+0.
{R}{W}, détachez le Forgeur de soleil : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère rouge ou blanche avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 et lancez cette carte sans payer son coût de mana. Puis mélangez.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{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

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

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

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformations divergentes

{6}{R}

Éphémère

R

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)

Exilez deux créatures ciblées. Pour chacune de ces créatures, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature, met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange le reste dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des rênes

{3}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.

? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.

Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Abzan

{W}{B}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 3.

? Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

? Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichage sylvestre

{3}{G}{W}

Éphémère

U

Exilez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.
Recyclage de terrain de base {2} ({2}, 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

Charme de Naya

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin crépitante

{R}{W}{B}

Éphémère

R

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'aura

{G}{W}

Éphémère

R

Détruisez un enchantement ciblé. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'artefact

{R}{G}

Éphémère

R

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre // Chaos

{3}{W}{2}{R}

Éphémère

U

Ordre

{3}{W}

Exilez une créature attaquante ciblée.

Chaos

{2}{R}

Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surenchère de l'évolution

{1}{G}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez et trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fugue hystérique

{3}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand la Fugue hystérique arrive sur le champ de bataille ou au début de votre entretien, acquérez le contrôle du permanent enchanté jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de fureur

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-la et attachez le Souffle de fureur à une créature que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrogénèse

{B}{G}

Enchantement

U

{2} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière.
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle

{1}{W}

Enchantement

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel

{2}{BR}

Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

