

Baliste ambulante {X}{X}



Créature-artefact : construction R

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

{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}



Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni {3}



Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez le Cerf bruni : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de peste {2}{B}



Créature : humain et shamane U

Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défausser d'une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit

{2}{B}

Créature : zombie et chevalier

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamie brise-tombe

{4}{B}

Créature-enchantement : serpent et lamie

R

Lien de vie

Quand la Lamie brise-tombe arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre cimetière, puis mélangez.

Les sorts que vous lancez depuis votre cimetière coûtent {1} de moins à lancer.

4/4

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

Maraudeur sacpeau

{2}{B}

Créature : zombie et guerrier

U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le maudit

{3}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et clerc

M

Intimidation

À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.

Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance 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.)

5/5

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

Sidisi, vizir morte-vivante

{3}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et naga

R

Contact mortel

Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)

Quand Sidisi, vizir morte-vivante exploite une créature, vous pouvez chercher une carte dans votre bibliothèque, la mettre dans votre main, puis mélanger.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseur de fondations

{3}{G}

Créature : élémental

U

Quand le Briseur de fondations arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un artefact ou un enchantement ciblé.

Évocation {1}{G} (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

Carcasse protéenne

{5}{G}{G}

Créature : bête

R

Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairé

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade du bosquet Ilyséen

{2}{G}

Créature-enchantement : nymphe et dryade

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.  
Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Ramunap

{2}{G}

Créature : naga et clerc

R

Vous pouvez jouer des cartes de terrain depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouille à spores {G}



Créature : grenouille C

Sacrifiez la grenouille à spores : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

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

Oracle de Mui Daya {3}{G}



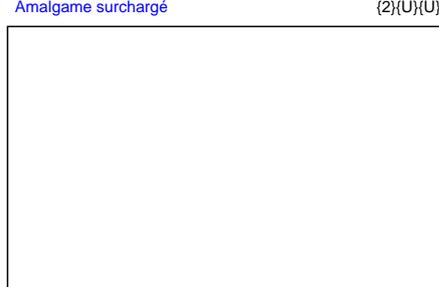
Créature : elfe et shaman R

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

Amalgame surchargé {2}{U}{U}



Créature : zombie et horreur R

Flash  
Vol  
Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)  
Quand l'Amalgame surchargé exploite une créature, contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archmage du Vallon d'Elendra :  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistance (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelpie des rivières

{3}{U}{U}



Créature : bête

R

À chaque fois que le Kelpie des rivières ou qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille depuis un cimetière, piochez une carte.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, piochez une carte.

Persistance (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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête

{U}



Créature : sirène et pirate et sorcier

U

Vol

{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

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

Le monstre de Gitrog

{3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur

M

Contact mortel

Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiez un terrain.

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

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan fielleux

{BG}{BG}

Créature : cauchemar

M

L'Artisan fielleux gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{X}{BG}, {T}, sacrifiez une autre créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche du Souterrègne

{3}{B}{G}

Créature : zombie et elfe et shaman

M

Si vous deviez piocher une carte, à la place regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Payez 4 points de vie : La Liche du Souterrègne acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}



Créature : serpent et elfe et druide

C

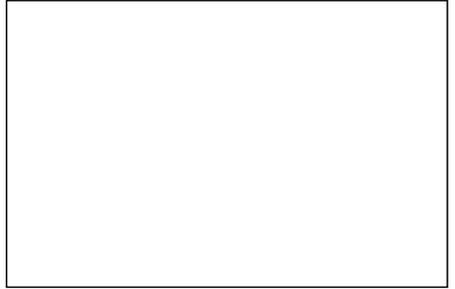
Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

R

Vol, contact mortel

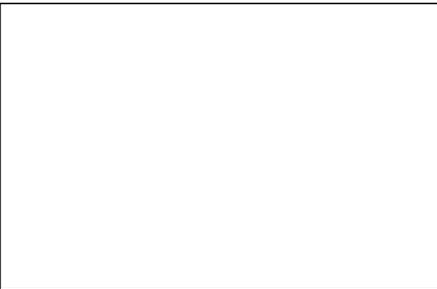
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}



Créature : humain et pirate

R

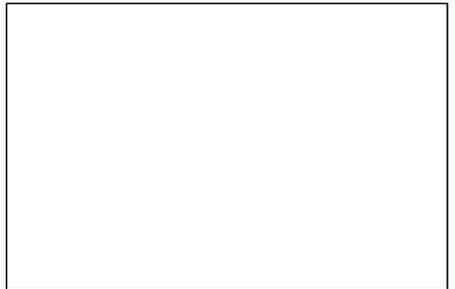
Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement primordial

{8}{G}{G}



Rituel

M

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souillée



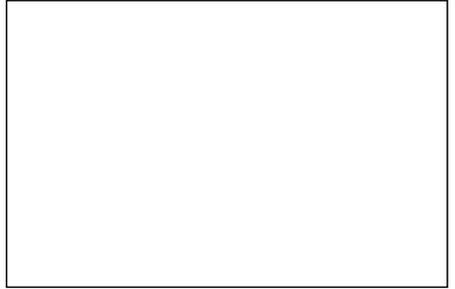
Terrain U

La Rivière souillée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}, sacrifiez la Rivière souillée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

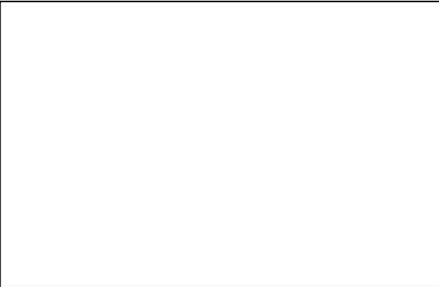


Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yavimaya, berceau de croissance

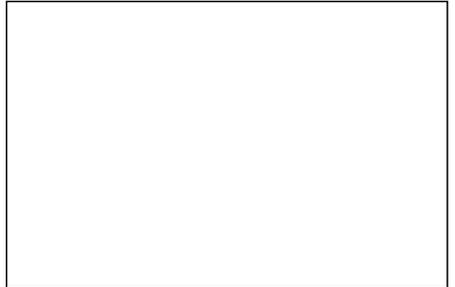


Terrain légendaire M

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins férides



Terrain : île et marais R

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

Les Bassins férides arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {G}.

&lt;i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire 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

Bosquet gorgé d'eau



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {U}.

{1}, {T}, sacrifiez le Bosquet gorgé d'eau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus



Terrain

R

Défense talismanique

Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Champ des morts



Terrain

R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Colisée céphalide



Terrain

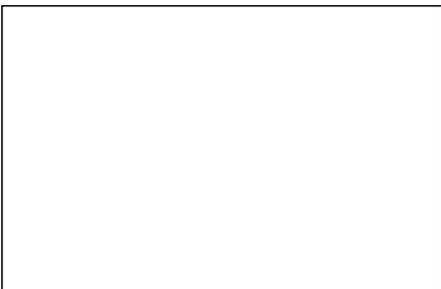
U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.

<math>\text{Seuil} \geq ? \{U\}, \{T\}</math>, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chutes de Givrebois



Terrain neigeux : forêt et île

C

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

Les Chutes de Givrebois arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

### Épopée d'Urza



Terrain-Enchantement Épopée d'Urza **R**

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

III ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

### Estuaire pollué

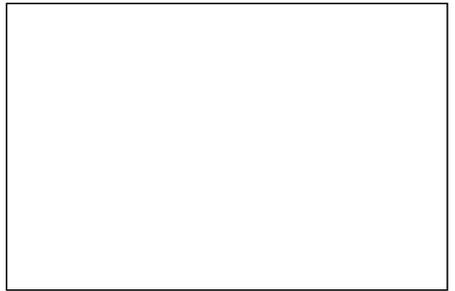


Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Flambeau du Commandement



Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.  
{T}, sacrifiez le Flambeau du Commandement : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

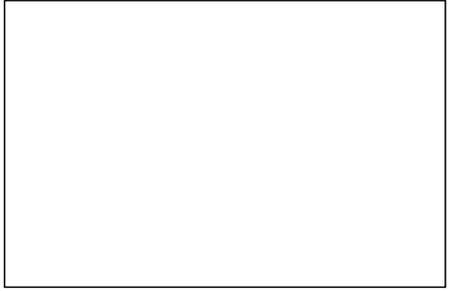


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

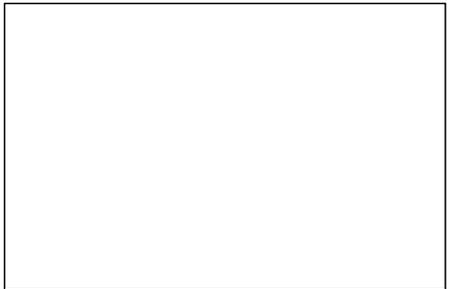


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



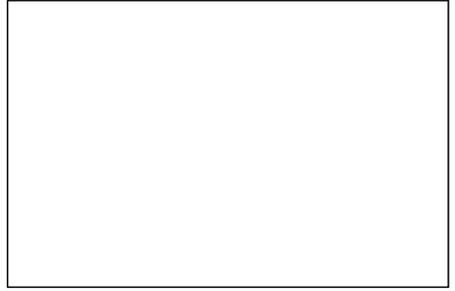
Terrain

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge des sylves



Terrain neigeux : marais et forêt

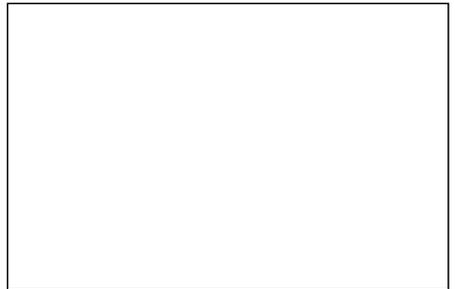
C

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

La Gorge des sylves arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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

Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}.  
&lt;i>Transfert</i> ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Takenuma, marais abandonné



Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {B}.  
&lt;i>Transfert&/i> ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précipice glaciaire



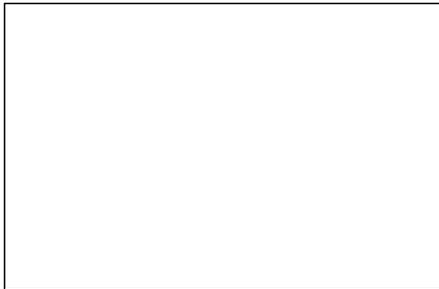
Terrain U

Entretien cumulatif ? Payez 2 points de vie.  
Quand le Précipice glaciaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez un terrain.  
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas attaquer.

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



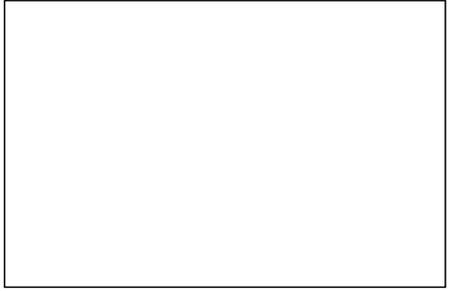
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

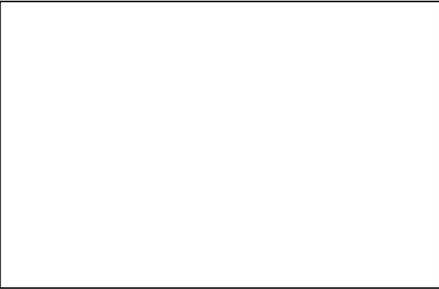
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



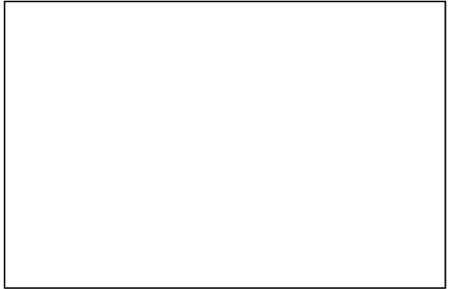
Terrain

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

Tourbière nourricière



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.

{1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

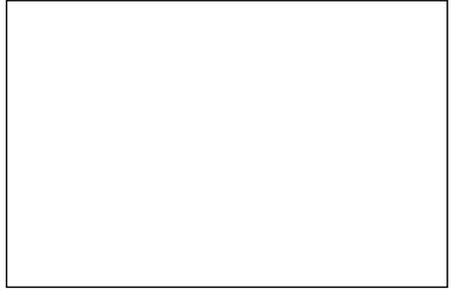
({T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



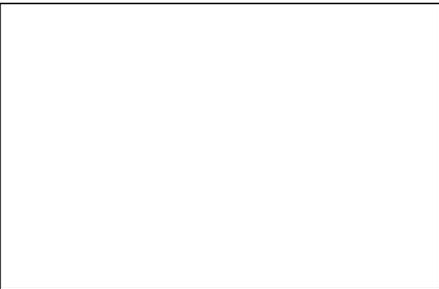
Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Autel d'Ashnod

{3}



Artefact

U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la démence

{2}



Artefact

R

Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé meule un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian

{3}



Artefact

R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

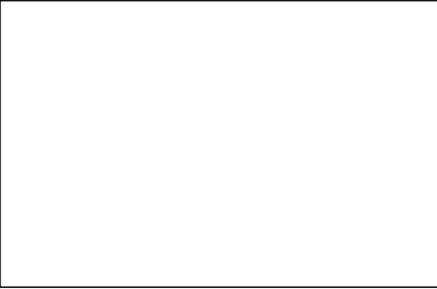
U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

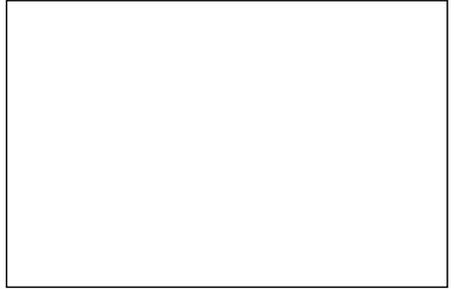
U

{2}, {T}, sacrifiez la Carte d'expédition : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

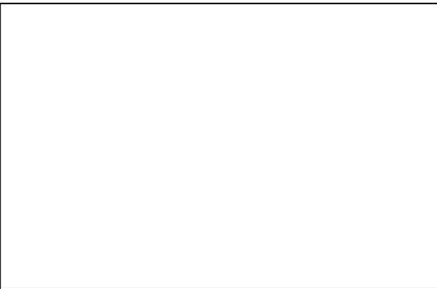
{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.

{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

Creuset des mondes

{3}



Artefact

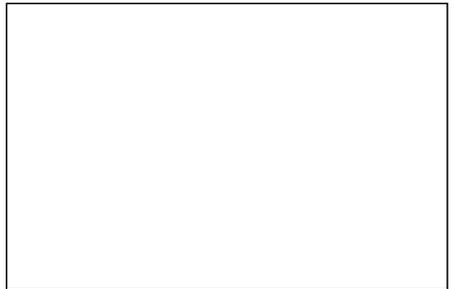
M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, générale de la Horde de l'effroi

{4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 Zombie.

{-4} : Chaque joueur sacrifie deux créatures.

{-9} : Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, maître du temps

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

Vous pouvez activer les capacités de loyauté de Téfeiri, maître du temps pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{-3} : Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-10} : Jouez deux tours supplémentaires après celui-ci.

Jace, porteur de mystères

{1}{U}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

{+1} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez une carte.

{-8} : Piochez sept cartes. Puis, si votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, collectionneuse de récits

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo

R

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire défausser de cartes ou sacrifier de permanents.

{+1} : Choisissez un nom de carte non-terrain, puis révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez toutes les cartes du nom choisi dans votre main et le reste dans votre cimetière.

{-3} : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+2} : Vous pouvez sacrifier un autre permanent. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez 1 carte.

{-3} : Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme de Kaya

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : une créature ou un planeswalker que vous contrôlez

Quand le permanent enchanté meurt ou est mis en exil, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrition

{1}{B}{B}

Enchantement

R

{B}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre mixture

{B}

Enchantement

U

{B}, payez 1 point de vie, meulez une carte, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez la Sinistre mixture : Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des dryades

{2}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium

{1}{G}

Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de primordium : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation de Kenrith

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhytique

{2}{U}

Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation

{1}{U}

Enchantement

U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique

{U}

Enchantement

C

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets des morts

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rançon de l'âme

{2}{U}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Défaussez-vous de deux cartes : Le contrôleur de la Rançon de l'âme la sacrifie, puis pioche deux cartes. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muldrotha, la marée funéraire

{3}{B}{G}{U}

Créature légendaire : élémental et avatar

M

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer jusqu'à une carte de permanent de chaque type de permanent depuis votre cimetière. (Si une carte a plusieurs types de permanent, choisissez-en un au moment où vous la jouez.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

