

Exarque brutaliseur

{5}{G}



Créature : phyrexian et clerc

U

Quand l'Exarque brutaliseur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus d'elle.

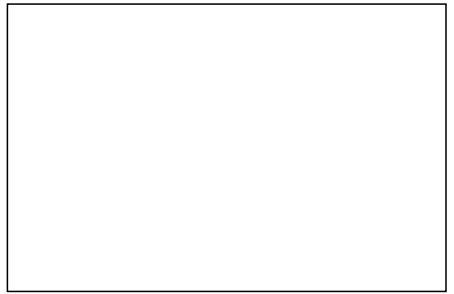
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire

{2}{U}



Créature : ange et illusion

U

Vol

Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant du Ondou

{3}{G}



Créature : géant et druide

C

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire

{2}{U}



Créature : ange et illusion

U

Vol

Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn pèlerin

{4}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Quand le Drakôn pèlerin arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à cinq terrains.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrière des tourbillons

{2}{U}

Créature : ondin et guerrier

R

Quand la Guerrière des tourbillons arrive sur le champ de bataille, mélangez les cartes de votre main dans votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes.

{R}, sacrifiez la Guerrière des tourbillons : Chaque joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, puis pioche autant de cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoaire

{2}{U}

Créature : méduse

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plasma primordial

{3}{U}

Créature : élémental et changeforme

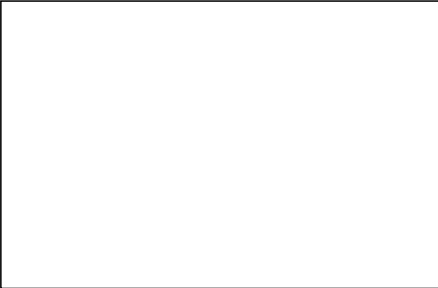
C

Au moment où le Plasma primordial arrive sur le champ de bataille, il devient, selon votre choix, une créature 3/3, une créature 2/2 avec le vol ou une créature 1/6 avec défenseur.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

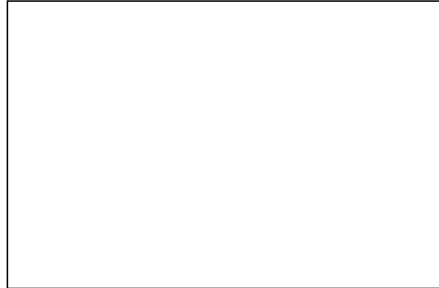


Créature-artefact : humain et gremlin R
Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de fusion {W}{U}{B}{R}{G}




Créature : élémental U

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}




Créature-artefact : humain et gremlin R
Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes {2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker U

Célérité
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

U

Célérité

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur neugle

{2}{UR}

Créature : neugle et grelin

U

Quand le Saccageur neugle arrive sur le champ de bataille, chaque joueur pioche deux cartes, puis se défausse d'une carte au hasard.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre conscrite

{4}{G}{W}

Créature : guivre

U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier à cornes d'étherium

{4}{U}{R}

Créature-artefact : minotaure et sorcier

R

{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherium dans la main de son propriétaire.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du logogriphe

{4}{W}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx

R

Vol

Quand le Sphinx du logogriphe est mis dans votre cimetière depuis le jeu, mettez-le en troisième position au-dessus de votre bibliothèque.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vestige kathari

{2}{U}{B}



Créature : oiseau et squelette

U

Vol

{B} : Régénérez le Vestige kathari.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond du maelstrom

{5}{G}{U}{R}



Créature légendaire : élémental

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Cascade, cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.)

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duel entre rivaux

{3}{R}

Rituel

U

Choisissez deux créatures ciblées qui ne partagent pas de type de créature. Ces créatures se battent l'une contre l'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutinerie de masse

{3}{R}{R}

Rituel

R

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion imprévisible

{2}{R}

Rituel

C

Choisissez n'importe quelle cible. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-terrain. L'Explosion imprévisible inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à ce permanent ou à ce joueur. Mettez les cartes révélées au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}

Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier carré

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



Rituel

R

Un adversaire ciblé perd 2 points de vie pour chaque marais que vous contrôlez. Le Dernier carré inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez. Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque forêt que vous contrôlez. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque plaine que vous contrôlez. Piochez une carte pour chaque île que vous contrôlez, puis défaussez-vous d'autant de cartes.

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

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : 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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Ruisseau éclatant



Terrain

U

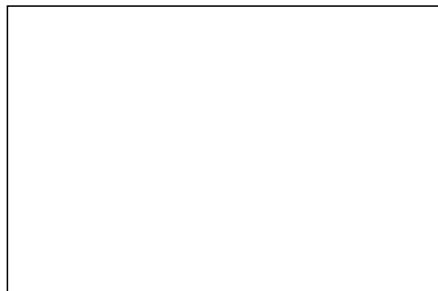
Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

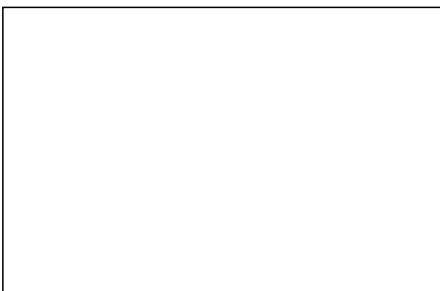
La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

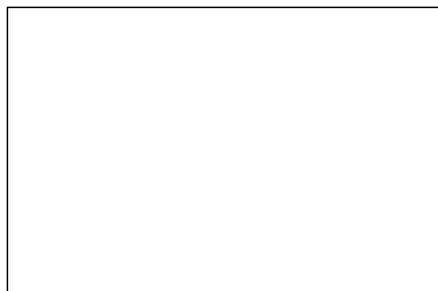
La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

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

Lithoforce fracturée

{2}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}



Artefact

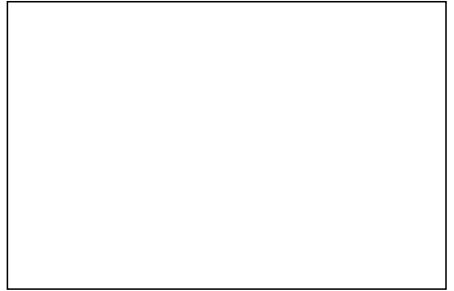
C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} {1}{R},
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

Salve bitumeuse

{3}{B}{R}

Éphémère

U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du
dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez
une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la
lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes
exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre
aléatoire.)

La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature
ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} {1}{R},
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

Espoir englouti

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur renvoie
une créature qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

