Machine guivrétreinte {6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre M

Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup {2}{G}{G}

Créature : élémental R

Multikick {G} (Vous pouvez payez {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Quand l'Élémental de buyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe {1}{G}

Créature : humain et shamane R

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
Mue {2} (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.)
Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au souffle de tempête {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité, protection contre le blanc
{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Quand le Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon {6}{G}{G}

Créature : éléphant R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'Utvara {6}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol
À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique {1}{U}

Créature : illusion R

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptoplasme {1}{U}{U}

Créature : changeforme R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que le Cryptoplasme devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imitateur rusé {2}{U}{U}

Créature : changeforme M

Vous pouvez faire que l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel permanent non-terrain sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des abîmes {7}{U}{U}{U}

Créature : kraken R

Le Kraken des abîmes ne peut pas être bloqué.
Suspension 9 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'exiler avec neuf marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si le Kraken des abîmes est en suspension, retirez-lui un marqueur « temps ».

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme R

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}

Créature : léviathan R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre {4}{U}{U}

Créature : géant M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.
À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest {1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gredin R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix {3}{G}{U}

Créature : humain et sorcier R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.
Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamepoing sauvage {G}{U}{R}

Créature : ogre et guerrier R

{2}{G} : Le Lamepoing sauvage gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.
{2}{U} : Renvoyez le Lamepoing sauvage dans la main de son propriétaire.
{R} : Le Lamepoing sauvage acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réplique de Dack {2}{U}{R}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que la Réplique de Dack arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille excepté qu'elle a la célérité et le détrônement.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riku aux deux reflets {2}{U}{R}{G}

Créature légendaire : humain et sorcier M

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {U}{R}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {G}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, dieu de la Débauche {3}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.
Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surrak Griffedragon {2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier M

Flash
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.
Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes du cratère {X}{R}

Rituel R

Les Griffes du cratère infligent X blessures à n'importe quelle cible.
<i>Férocité</i> ? Les Griffes du cratère infligent X plus 2 blessures à la place si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à l'esprit {2}{U}

Rituel U

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'identité {4}{U}{U}

Rituel R

Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication {2}{U}{U}

Rituel R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

Terrain C

Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

Terrain R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou

Terrain U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théatre

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon

Terrain R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

Temple du mystère

Terrain R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Aiguille à sectionner {1}

Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Résonateur strionique {2}

Artefact R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Temur {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
{G}{U}{R}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Temur : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

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

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan, le languedragon {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Sarkhan, le languedragon devient une créature 4/4 rouge Dragon avec le vol, l'indestructible et la célérité. (Il ne perd pas de loyauté tant qu'il n'est pas un planeswalker.)

{-3} : Sarkhan, le languedragon inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de pioche, piochez deux cartes supplémentaires » et « Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fêtard {2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, la Déferlante {2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Kiora M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

{-1} : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie {U}

Éphémère R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du cygne {U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort d'enchantement, d'éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviation {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant {1}{U}{U}

Éphémère R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infatuation annoncée {U}{U}{U}

Éphémère R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Si c'est votre tour, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille cyclonique {1}{U}

Éphémère R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir la cause {2}{U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification {U}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation {1}{U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage {2}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve glaciale {X}{U}

Éphémère R

Engagez X créature ciblées. <i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet {U}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cytoforme {1}{G}{U}

Éphémère R

Choisissez une créature non-légendaire sur le champ de bataille. Une créature ciblée devient une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Temur {G}{U}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Les créatures avec une force inférieure ou égale à 3 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figer l'essence {G}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe cérébrale {X}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son propriétaire ne paie {X}. La Frappe cérébrale inflige X blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir druidique {1}{G}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, mettez un marqueur « charge » sur le Réservoir druidique. Retirez un marqueur « charge » du Réservoir druidique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées {G}

Enchantement R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement {4}{G}

Enchantement M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles {3}{G}

Enchantement R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie de la course {R}

Enchantement : aura U

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur primordiale {4}{G}

Enchantement R

Si au moins un jeton devait être créé, créez deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature, mettez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hystérie collective {R}

Enchantement R

Toutes les créatures ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moelle de changeforme {2}{U}{U}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de créature, ce joueur la met dans son cimetière et la Moelle de changeforme devient une copie de cette carte. (Si elle fait ainsi, elle perd cette capacité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance temurienne {G}{U}{R}

Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast