


Elfe de la charmille {G}

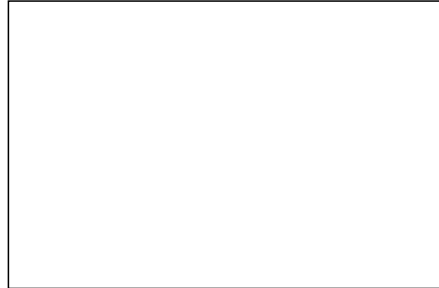


Créature : elfe et druide C
 {T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

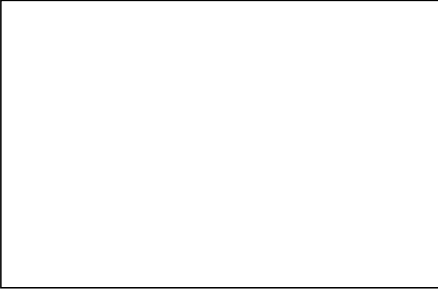


Créature : changeforme R
 Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

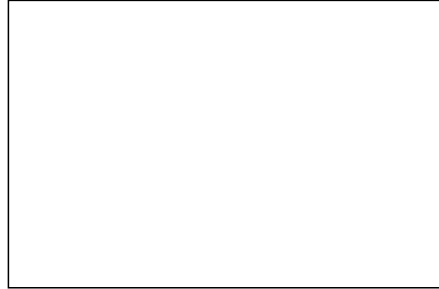


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

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

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

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

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 quelle créature 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

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

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

Edric, maître espion de Trest

{1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gremlin

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

Réplique de Dak

{2}{U}{R}

Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que la Réplique de Dak 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

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

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

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

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

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

Forêt

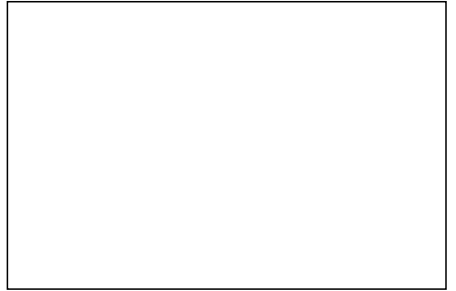


Terrain de base : forêt
{G}

C

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

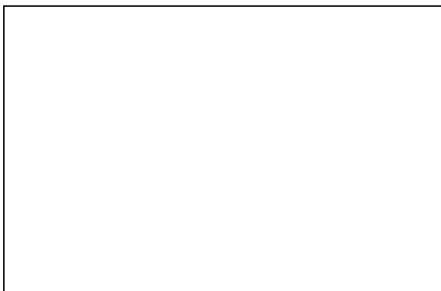


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



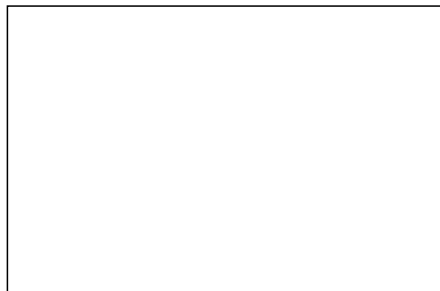
Terrain de base : montagne

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

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

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

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

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

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

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

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

Contresort

{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

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

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère **U**

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

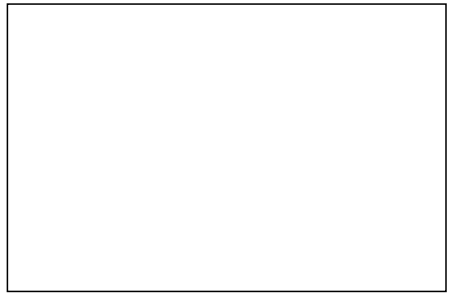
R

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

Faillie cyclonique

{1}{U}



Éphémère

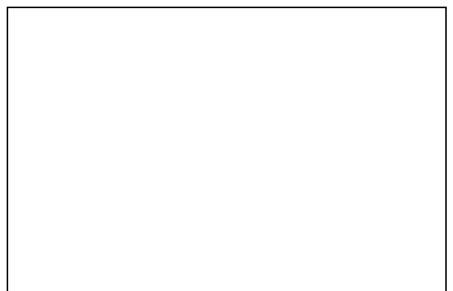
R

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

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

Salve glaciale

{X}{U}

Éphémère

R

Engagez X créatures 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

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

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

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

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

Saison de dédoublement

{4}{G}



Enchantement

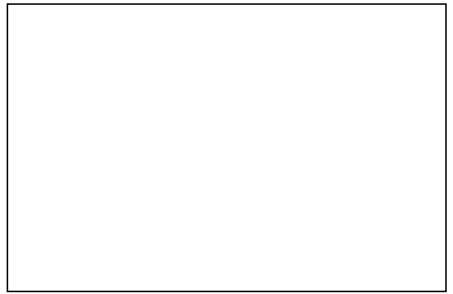
M

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

Vigueur primordiale

{4}{G}



Enchantement

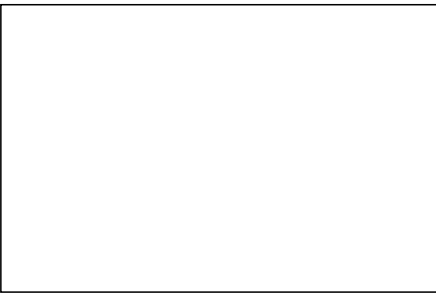
R

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

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

Hystérie collective

{R}

Enchantement

R

Toutes les créatures ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast