

Rampeur cristallin

{4}

Créature-artefact : construction

R

<i>Convergence</i> ? Le Rampeur cristallin arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer. Retirez un marqueur +1/+1 du Rampeur cristallin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Rampeur cristallin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouitrescence

{1}{B}

Créature : élémental

C

La Fouitrescence arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. {1}{B}, retirez un marqueur +1/+1 de la Fouitrescence : Toutes les autres créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des vivants

{2}{B}{B}

Créature : insecte

R

Mue {X}{B}{B} (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 le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroplasme

{1}{B}{B}

Créature : limon

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasme. Au début de votre étape de fin, détruisez chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasme. Dragage 2

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré

{3}{G}

Créature : élémental

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré. Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie bioluminescente

{4}{U}

Créature : poisson

R

Quand la Raie bioluminescente arrive sur le champ de bataille, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur n'importe quel nombre de permanents ciblés.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoquiste d'Orzhov

{2}{W}

Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôlent ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez jusqu'à votre prochain tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'écaille d'élite

{4}{W}

Créature : humain et soldat

U

Quand le Garde d'écaille d'élite arrive sur le champ de bataille, renforcement 2. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauconnier abzan

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U

Résilience {W} ({W}), {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieus d'âme des Custodi

{3}{W}

Créature : humain et clerc

R

Les Lieus d'âme des Custodi arrivent sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur eux, X étant le nombre d'autres créatures sur le champ de bataille.

{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 des Lieus d'âme des Custodi : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghaveh, gourou des spores

{2}{B}{G}{W}



Créature légendaire : fungus et shamane

M

Ghaveh, gourou des spores arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{1}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ishai, languedragon d'Ojutai

{2}{W}{U}



Créature légendaire : oiseau et moine

M

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ishai, languedragon d'Ojutai.

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ikra Shidiqi, l'usurpatrice

{3}{B}{G}



Créature légendaire : naga et sorcier

M

Menace

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

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

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des grands fonds

{2}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur la Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre biomancien

{2}{G}{U}



Créature : elfe et sorcier

M

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force du Maitre biomancien et comme un mutant en plus de ses autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'Ordre du genévrier

{3}{G}{W}



Créature : humain et chevalier et ranger

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}



Créature : fongus

U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux perpétuel

{4}{G}{W}



Créature : dragon

U

Vol

À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}



Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable

{4}{W}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Exilez tous les artefacts.

? Exilez toutes les créatures.

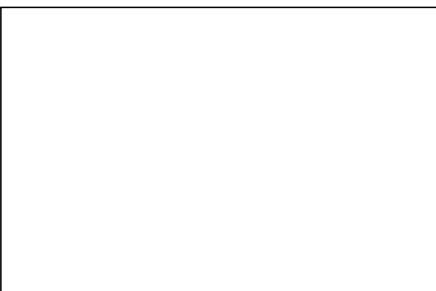
? Exilez tous les enchantements.

? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nombreuses connaissances

{2}{U}



Rituel

R

Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour, chaque adversaire choisit une carte non-terrain différente parmi elles. Mettez les cartes choisies dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire

{3}{W}{U}



Rituel

U

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve des dunes

{4}{W}{B}{G}

Rituel

R

Choisissez jusqu'à une créature. Détruisez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants du navire de l'effroi

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Brisants du navire de l'effroi.
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Brisants du navire de l'effroi : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {U} et/ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruissant

Terrain : forêt

R

(T) : Ajoutez {G}.)

Au moment où le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruissant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

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

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



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

C

{U}

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, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

Palais opulent



Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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 Golgari

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes

{5}



Artefact

R

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornucopée astrale

{X}{X}{X}



Artefact

R

La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

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

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

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

Appel inspirateur

{2}{G}

Éphémère

U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne de la phyrésie

{2}{U}

Éphémère

U

Acquérez le contrôle d'un équipement ciblé, puis créez un jeton de créature 0/0 noire phyrexian et germe et attachez-lui cet équipement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne excavation

{2}{U}{B}

Éphémère

U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte pour chaque carte piochée de cette manière.
Recyclage de terrain de base {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisse-miroir

{2}{WU}{WU}



Éphémère

R

Chaque autre créature devient une copie d'une créature non-légitime ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}



Enchantement

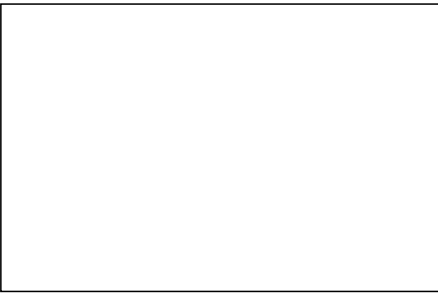
R

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

Braver la furie des sables

{1}{W}



Enchantement

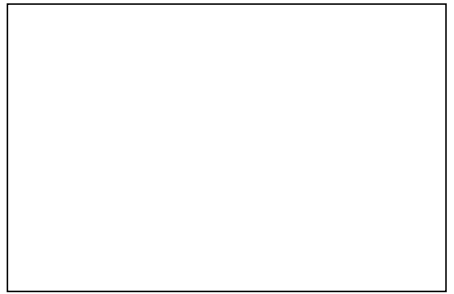
U

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.
Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de duelliste

{2}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un moins une créature attaque, vous pouvez faire qu'une créature attaquante ciblée acquière la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade cathare

{3}{W}{W}



Enchantement

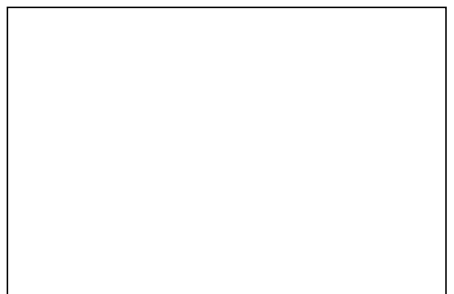
R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dressé pour la chasse

{1}{G}{U}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast