

Celui-qui-est-creux

{5}



Créature-artefact : golem

R

Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte que vous avez recyclée ou défaussée ce tour-ci.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur impitoyable

{B}



Créature : humain et archer

U

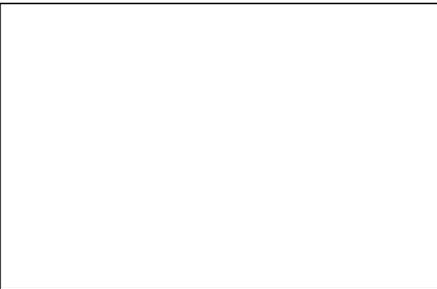
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifilleux d'Ifnir

{3}{B}{B}



Créature : démon

R

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vos adversaires contrôlent.

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

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manifestation abjecte

{1}{B}



Créature : horreur

U

La Manifestation abjecte gagne +1/+0 pour chaque carte avec le recyclage dans votre cimetière.

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Constricteur de potence {1}{G}



Créature : serpent U

Portée

Défaussez-vous d'une carte : Le Constricteur de potence gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Constricteur de potence {1}{G}



Créature : serpent U

Portée

Défaussez-vous d'une carte : Le Constricteur de potence gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée des carrières {4}{G}



Créature : insecte U

Quand le Scarabée des carrières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée des carrières

{4}{G}



Créature : insecte

U

Quand le Scarabée des carrières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de Shefet

{5}{G}



Créature : lézard

U

Recyclage {3}{G} ({3}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

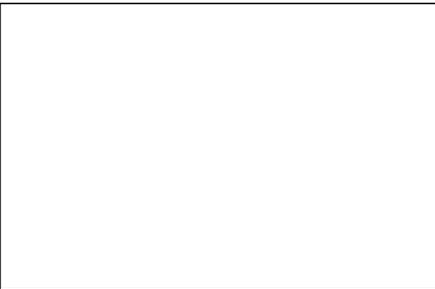
Quand vous recyclez le Surveillant de Shefet, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de Shefet

{5}{G}



Créature : lézard

U

Recyclage {3}{G} ({3}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

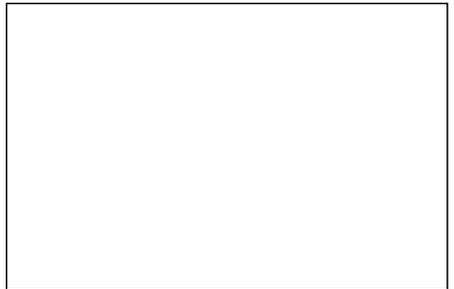
Quand vous recyclez le Surveillant de Shefet, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères

{2}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice des quais {1}{U}



Créature : humain et horreur R

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

À chaque fois que l'Infiltratrice des quais inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de créature, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent pélagique {5}{U}



Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

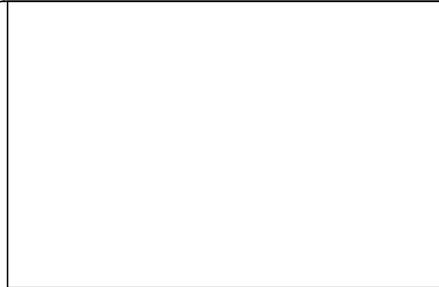
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{3}{C} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. ({C} représente un mana incolore.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kefnet le Clairvoyant {2}{U}



Créature légendaire : dieu M

Vol, indestructible

Kefnet le Clairvoyant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez au moins sept cartes en main.

{3}{U} : Piochez une carte, puis vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane

{X}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé perd X points de vie.

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errance dans la mort

{2}{B}

Rituel

C

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errance dans la mort

{2}{B}

Rituel

C

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de Razaketh

{3}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

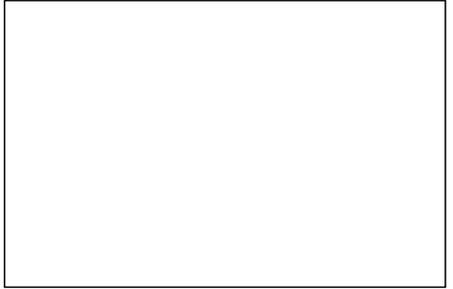
R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bienvenue au bercail

{2}{U}{U}



Rituel

R

Folie (X){U}{U} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée si son endurance est inférieure ou égale à 2. Si le coût de folie de ce sort a été payé, à la place acquérez le contrôle de cette créature si son endurance est inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours de découverte

{2}{G}



Rituel

C

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

? Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci.

Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité surabondante

{4}{U}{U}{U}



Rituel

M

Un joueur ciblé pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}

Rituel

R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil

Terrain : désert

C

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.  
{T} : Ajoutez {C}.

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

Désert brûlé par le soleil

Terrain : désert

C

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Glorifiée



Terrain : désert

C

Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Fondrière polluée



Terrain C

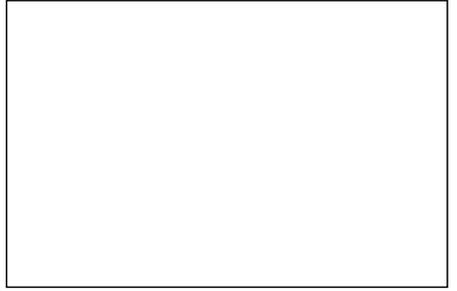
La Fondrière polluée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière polluée



Terrain C

La Fondrière polluée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

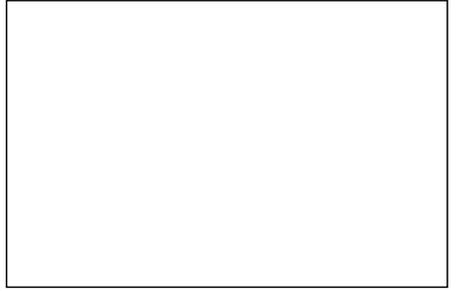


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île lointaine



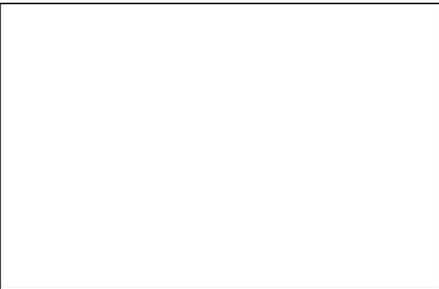
Terrain

C

L'île lointaine arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {U}.  
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

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

Oasis d'Hashep



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {U} or {B}.

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

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

Clé de la ville

{2}



Artefact

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
À chaque fois que la Clé de la ville devient dégagée, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

U

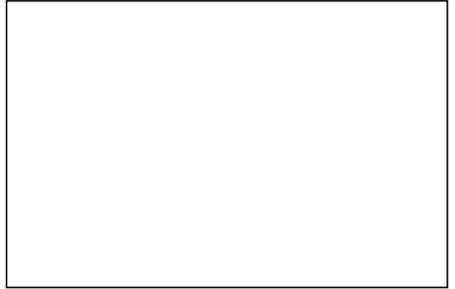
Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gallion du conquérant

{4}



Artefact : véhicule

R

Quand le Gallion du conquérant attaque, exilez-le à la fin du combat, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé, sous votre contrôle.

Pilotage 4 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4 : Ce véhicule devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

2/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcophage abandonné

{3}



Artefact

R

Vous pouvez lancer des sorts qui ont une capacité de recyclage depuis votre cimetière.  
Si une carte qui a une capacité de recyclage devait être mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne et qu'elle n'a pas été recyclée, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}



Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la tombe

{1}{B}



Éphémère

R

Renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière que vous avez recyclées ou qui ont été défaussées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultai

{B}{G}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Détruisez une créature monochrome ciblée.  
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.  
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultai

{B}{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature monochrome ciblée.

? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi des dévoués

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi des dévoués

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du palais

{3}{B}{B}

Enchantement

R

Au moment où le Siège du palais arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre entretien, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Dragons ? Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveaux horizons

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand les Nouveaux horizons arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre de drakôns

{2}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveaux horizons

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand les Nouveaux horizons arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles perspectives

{5}{U}



Enchantement

R

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer {0} à la place de payer des coûts de recyclage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles perspectives

{5}{U}



Enchantement

R

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer {0} à la place de payer des coûts de recyclage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast