

Épouvanculteur

{4}



Créature-artefact : épouvantail

C

À chaque fois que l'Épouvanculteur devient engagé, choisissez l'un ?

? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame voleur

{5}{B}{B}



Créature : grand singe et serpent

R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur.

À chaque fois qu'une créature vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt, son propriétaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame voleur

{5}{B}{B}



Créature : grand singe et serpent

R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur.

À chaque fois qu'une créature vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt, son propriétaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre

{2}{B}



Créature : humain et sorcier

R

Mue {B} (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.)

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de Silumgar

{1}{B}

Créature : humain et assassin

R

Les créatures dont la force est supérieure à celle de l'Assassin de Silumgar ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {2}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand l'Assassin de Silumgar est retournée face visible, détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

2/1

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

Dilueur de peau

{1}{B}

Créature : zombie

C

Mue {3}{B}{B}

Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure du zénith

{7}{G}{G}

Créature : dinosaure

R

Quand l'Altisaure du zénith arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

<i>Rage</i> ? À chaque fois que l'Altisaure du zénith subit des blessures, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre cagoularde

{X}{G}{G}

Créature : serpent et hydre

M

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

Quand l'Hydre cagoularde meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur +1/+1 sur elle.

Mue {3}{G}{G}

Au moment où l'Hydre cagoularde est retournée face visible, mettez 5 marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite thélonite

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

Mue {3}{G}{G} (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 l'Ermite thélonite est retourné face visible, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines

{3}{G}{G}

Créature : esprit

R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}



Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Protectrice de la tanière est retourné face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivaliste aïnok

{1}{G}



Créature : chien et shaman

U

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand le survivaliste aïnok est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor mortebrume

{1}{G}{G}



Créature : dinosaure et bête

M

Contact mortel

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, le Raptor mortebrume face visible ou face cachée.

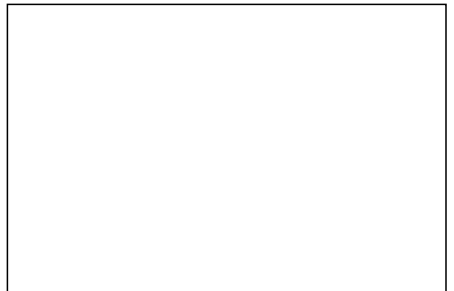
Mégamue {4}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilant nantuko

{3}{G}



Créature : insecte et druide et mutant

C

Mue {1}{G}

Quand le Vigilant nantuko est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile grand chêne

{5}{G}

Créature : sylvin

U

Flash
Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe à carapace de chrome

{4}{U}

Créature : crabe et bête

R

Mue {4}{U} (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 Crabe à carapace de chrome est retourné face visible, vous pouvez échanger le contrôle d'une créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme vésuvéen

{3}{U}{U}

Créature : changeforme

R

Au moment où le Changeforme vésuvéen arrive sur le champ de bataille ou qu'il est retourné face visible, vous pouvez choisir une autre créature sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, jusqu'à ce que le Changeforme vésuvéen soit retourné face cachée, il devient une copie de cette créature, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez retourner cette créature face cachée. »

Mue {1}{U}

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse de stratus

{1}{U}

Créature : djinn et moine

R

Vol

Mégamue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Danseuse de stratus est retournée face visible, contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éponge de pensées

{3}{U}

Créature : éponge

R

Flash

L'Éponge de pensées arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au plus grand nombre de cartes qu'un adversaire a piochées ce tour-ci. Quand l'Éponge de pensées meurt, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ixidron

{3}{U}{U}

Créature : illusion

R

Au moment où Ixidron arrive sur le champ de bataille, retournez toutes les autres créatures non-jeton face cachée. (Ce sont des créatures 2/2.) La force et l'endurance d'Ixidron sont chacune égales au nombre de créatures face cachée sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru

{3}{U}

Créature : serpent et sorcier

R

Mue {4}{U}{U} (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 la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille vents

{4}{U}{U}

Créature : élémental

R

Vol

Mue {5}{U}{U} (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 les Mille vents sont retournés face visible, renvoyez toutes les autres créatures engagées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleuse de Kadina

{1}{U}

Créature : naga et sorcier

R

Quand la Museleuse de Kadina est retournée face visible, contrecarrez toutes les capacités que vos adversaires contrôlent.

Mégamue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour %3. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain plumeglace

{U}{G}

Créature : oiseau et shaman

U

Vol

Mue {1}{G}{U} (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 l'Avemain plumeglace est retourné face visible, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de volonté

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Mue {1}{U} (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 Plieur de volonté est retourné face visible, changez la cible d'un sort ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grismold, le semeur d'effroi

{1}{B}{G}

Créature légendaire : troll et shaman

R

Piétinement

Au début de votre étape de fin, chaque joueur crée un jeton de créature 1/1 verte Plante.

À chaque fois qu'un jeton de créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Grismold, le semeur d'effroi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kadina, sorcière ondoyante

{1}{B}{U}{G}

Créature légendaire : naga et sorcier

M

Le premier sort de créature face cachée que vous lancez à chaque tour coûte {3} de moins à lancer.

À chaque fois qu'une créature face cachée arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayami, première à tomber

{1}{B}{G}{U}

Créature légendaire : vampire

M

Si une créature non-jeton devait mourir, exilez celle-ci avec un marqueur « sang » sur elle à la place.

Tant qu'une carte de créature exilée avec un marqueur « sang » sur elle a le vol, Rayami, première à tomber a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la protection, la portée, le piétinement et la vigilance.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur de Sagou

{4}{G}{U}

Créature : bête

R

Piétinement, défense talismanique

Mue {3}{G}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wöhlrajh, le voleur de forme

{2}{B}{G}{U}

Créature légendaire : changeforme

M

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur -1/-1 sur jusqu'à une créature ciblée.

{1} : Jusqu'à votre prochain tour, Wöhlrajh, le voleur de forme devient une copie d'une créature ciblée avec un marqueur sur elle, excepté qu'il est 7/5 et qu'il a cette capacité.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription abominable

{5}{B}{B}



Rituel

M

Exilez toutes les cartes de créatures du cimetière d'un joueur ciblé dans un tas face cachée, mélangez-le, puis manifestez ces cartes. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maléfice hexagonal

{4}{B}{B}



Rituel

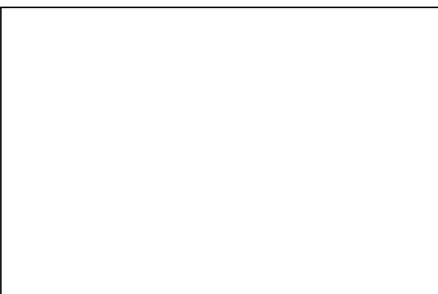
R

Détruisez six créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enlèvement dans la misère

{1}{B}



Rituel

U

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Route du retour

{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la découverte

{3}{G}



Rituel

R

Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine

{3}{G}{U}



Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

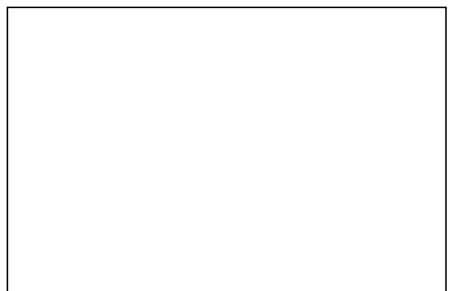
R

((UP) peut être payé au choix avec (U) ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, 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

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez (U){B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {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

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

((T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

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

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

C

{G}

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

C

{U}

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

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

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

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

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire des Dieux abandonnés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts incolores. N'activez que si vous contrôlez au moins sept terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Scène de théâtre



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

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

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

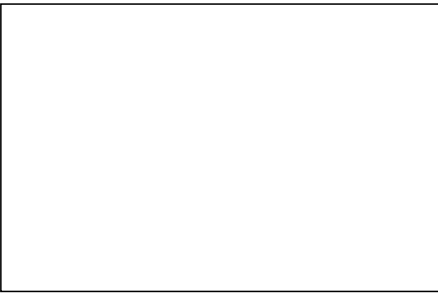
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendentif de prospérité

{3}



Artefact

R

Le Pendentif de prospérité arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire de votre choix.
{2}, {T} : Piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Le propriétaire du Pendentif de prospérité pioche une carte, puis ce joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin du destin

{3}



Artefact

R

{T} : Manifestez une carte de votre main. (Mettez cette carte sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

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

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Substitution soudaine

{2}{U}{U}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ni activer des capacités activées qui ne sont pas des capacités de mana.)

Échangez le contrôle d'un sort non-créature ciblé contre celui d'une créature ciblée. Le contrôleur du sort peut ensuite lui choisir de nouvelles cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité

{1}{U}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vacance de direction

{2}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé renvoie dans la zone de commandement depuis le champ de bataille chaque commandant qu'il contrôle.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

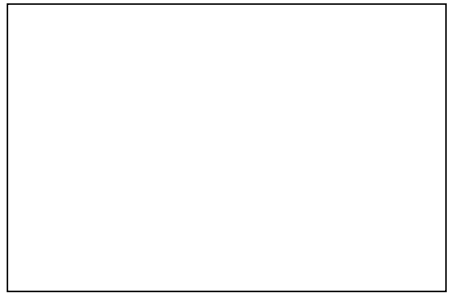
C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de biomasse

{X}{GU}{GU}



Éphémère

R

Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultaï

{B}{G}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature monochrome ciblée.

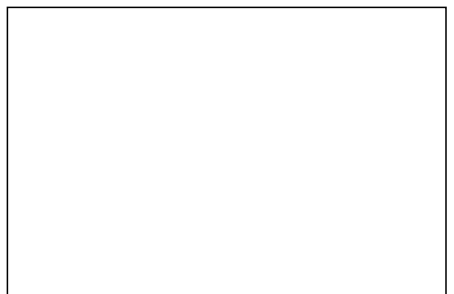
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Don de destin

{4}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a le contact mortel et l'indestructible.

Mue ? Sacrifiez une autre créature. (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.)

Au moment où le Don de destin est retourné face visible, vous pouvez l'attacher à une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Luxa

{2}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste de mystère

{1}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature face cachée arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger. À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, si c'est une créature, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans secrets

{G}{U}

Enchantement

U

Les créatures face cachée que vous contrôlez gagnent +0/+1.

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

