

Adrix et Nev, jumemages

{2}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

M

Parade {2} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.)

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons sont créés à la place.

2/2

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

Amplificateur gardien

{2}{G}

Créature : troll et sorcier

R

Flash

Les créatures Commandant que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Les commandants que vous contrôlez ont la défense talismanique.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arashi, le ciel déchiré

{3}{G}{G}

Créature légendaire : esprit

R

{X}{G}, {T} : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à une créature avec le vol ciblée.

<i>Transfert</i> {X}{G}{G}, défaussez-vous d'Arashi, le ciel déchiré : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchainés

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3}{G}{G} : Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de couvée hydre

{4}{G}{G}

Créature : hydre

R

{X}{X}{G} : Monstruosité X. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Maître de couvée hydre devient monstrueux, créez X jetons de créature X/X verte Hydre.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de pachydermes du Kazandou

{1}{G}



Créature : humain et shaman

R

Montée de niveau {1}{G} {1}{G} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-5> ; {T} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant. (1/1)

[Niveau 6+> ; {T} : Créez deux jetons de créature 3/3 verte Éléphant. (1/1)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons

{4}{G}{G}{G}



Créature : insecte

M

Vol, contact mortel

Quand la Reine des frelons arrive, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons

{2}{G}



Créature : insecte

R

Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruxa, professeur patient

{2}{G}{G}



Créature légendaire : ours et druide

R

À chaque fois que Ruxa, professeur patient arrive sur le champ de bataille ou attaque, renvoyez une carte de créature sans capacité ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Les créatures sans capacité que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Vous pouvez faire que les créatures sans capacité que vous contrôlez attribuent leurs blessures de combat comme si elles n'étaient pas bloquées.

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

Championne d'esprits {2}{U}

Créature : naga et sorcier R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.

Éternalisation {5}{U}{U} {5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau de désolation {10}

Créature : eldrazi R

Quand vous lancez ce sort, créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse astucieuse {3}{U}

Créature : humain et pirate R

Flash

Quand la Coupe-bourse astucieuse arrive sur le champ de bataille, chaque jeton qui devrait être créé sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci est créé sous votre contrôle à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deekah, théoricienne fractale

{4}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

<> Sorcellerie <> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant la valeur de mana de ce sort.

{3}{U} : Un jeton de créature ciblé ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken frayant

{5}{U}



Créature : kraken

R

À chaque fois qu'un kraken, un léviathan, une pieuvre ou un grand serpent que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneuse de curiosité

{3}{U}



Créature : oiseau et sorcier

R

Vol

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. À chaque fois qu'un jeton de créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de récif

{3}{U}



Créature : ver

U

Quand le Ver de récif meurt, créez un jeton de créature 3/3 bleue Poisson avec « Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 6/6 bleue Baleine avec 'Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken.' »

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biomathématicien

{1}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand le Biomathématicien arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque fractale que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivateur de Quandrix

{1}{G}{GU}{U}



Créature : tortue terrestre et druide

U

Quand le Cultivateur de Quandrix arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}



Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ésix, efflorescence fractale

{4}{G}{U}



Créature légendaire : fractale

M

Vol

La première fois que vous devriez créer au moins un jeton pendant chacun de vos tours, vous pouvez à la place choisir une créature autre qu'Ésix, efflorescence fractale et créer autant de jetons qui sont des copies de cette créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouilleau lanceplax

{1}{G}{U}



Créature : grenouille et mutant

U

Grefte 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

{2} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître biomancien

{2}{G}{U}



Créature : elfe et sorcier

M

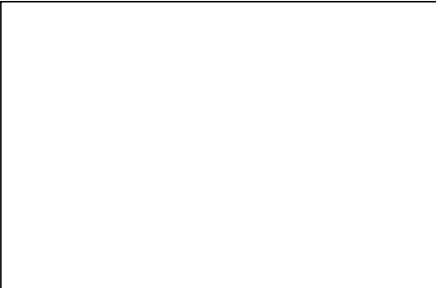
Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force du Maître biomancien et comme un mutant en plus de ses autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaseto, archimage orochi

{1}{G}{U}



Créature légendaire : serpent et sorcier

M

{G}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Si cette créature est un serpent, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}



Créature : serpent et elfe et druide

C

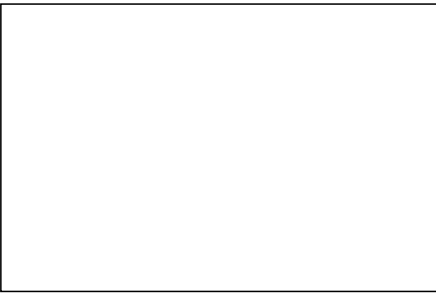
Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zimone, prodige de Quandrix

{G}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

U

{1}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

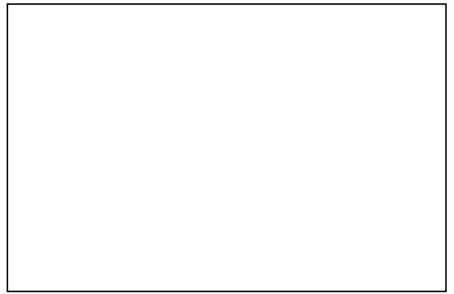
{4}, {T} : Piochez une carte. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez deux cartes à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle alimentaire d'Ezuri

{5}{G}{G}{G}



Rituel

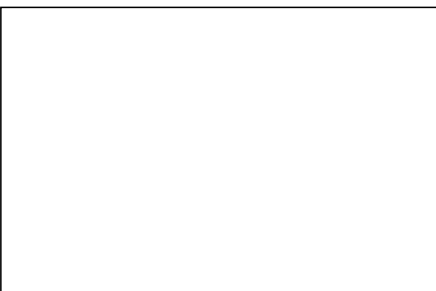
R

Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent, créez un jeton de créature 4/4 verte Phyrexian et Bête. Chacun de ces jetons se bat contre une créature différente parmi ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Expédition de Nissa

{4}{G}



Rituel

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Malédiction du porcneau

{X}{U}{U}



Rituel

R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.
<i>Férocité</i> ? Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

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

Technique de reproduction

{4}{U}



Rituel

R

Démonstration (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)

Créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nombre d'or

{1}{G}{U}



Rituel

U

Piochez une carte pour chaque force différente parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubation // Incongruité

{GU}{1}{G}{U}



Rituel / Éphémère

U

Incubation

{GU}

Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Incongruité

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Portrait craché

{4}{GU}{GU}



Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sursimplifier

{3}{G}{U}

Rituel

R

Exilez toutes les créatures. Chaque joueur crée un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale et met sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force totale des créatures qu'il contrôlait qui ont été exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie

Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Quandrix

Terrain

C

Le Campus de Quandrix arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{4}, {T} : Regard 1.

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 engagée.

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

Chutes mugissantes



Terrain R

Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{2}{G}{U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

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

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

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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Novijen, le C?ur du progrès



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{G}{U}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

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

Passage des mandrins



Terrain

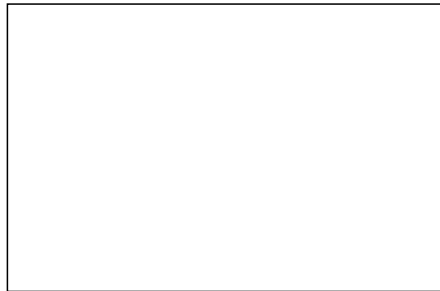
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

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

Salle d'étude



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Quand vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, appliquez regard X, X étant le nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{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

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 d'ésotérisme

{2}



Artefact

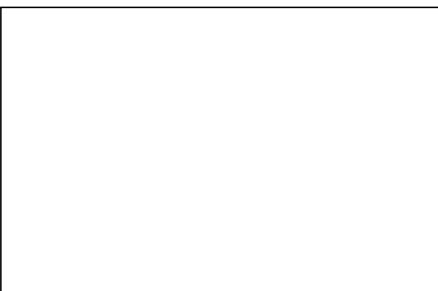
C

{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

Cachet de Simic

{2}



Artefact

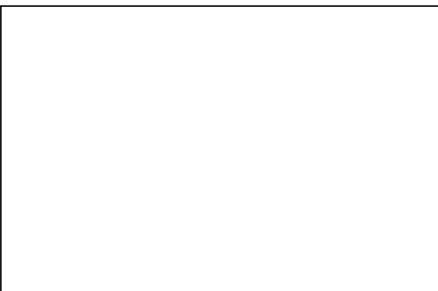
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli

{2}



Artefact

R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de fractale

{X}{2}{G}



Artefact : équipement

R

Quand le Harnais de fractale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui et attachez-lui le Harnais de fractale.

À chaque fois que la créature équipée attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus géométrique

{2}



Artefact

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un nombre de marqueurs « charge » égal à la valeur de mana de ce sort sur le Nexus géométrique.

{6}, {T}, retirez tous les marqueurs « charge » du Nexus géométrique : Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre de marqueurs « charge » retirés de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moteur séquentiel

{2}{G}



Artefact

R

{X}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana de X d'un cimetière. Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur primordial

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

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

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour du Languebestion

{4}{G}

Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures non-Humain que vous contrôlez.

? Les créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

U

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

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duplication théorique

{2}{U}



Éphémère

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du commandant

{X}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes plus une carte supplémentaire pour chaque fois qu'il a lancé un commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

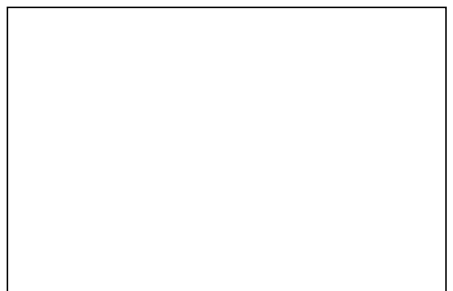
U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test inconcevable

{3}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez l'un ?
? Renvoyez tous les jetons de créature dans les mains de leurs propriétaires.
? Renvoyez toutes les créatures non-jeton dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de lucidité

{2}{G}{U}

Éphémère

C

Piochez deux cartes. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone paradoxale

{4}{G}

Enchantement

R

La Zone paradoxale arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « croissance » sur elle.

Au début de votre étape de fin, doublez le nombre de marqueurs « croissance » sur la Zone paradoxale. Créez ensuite un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre de marqueurs « croissance » sur la Zone paradoxale.

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

Empathie primordiale

{1}{G}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

