

Colosse caméléon

{2}{G}{G}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Protection contre le noir

{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de Padhiver

{X}{X}{G}{G}

Créature : hydre

R

Au moment où l'Hydre de Padhiver arrive sur le champ de bataille, lancez X d6. Elle arrive avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au total de ces résultats.

Piétinement

Parade {4} (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 {4}.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de purification

{3}{G}

Créature : humain et druide

R

Quand le Druide de purification arrive sur le champ de bataille, en commençant par vous, chaque joueur peut choisir un artefact ou un enchantement que vous ne contrôlez pas. Détruisez chaque permanent choisi de cette manière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du chaos

{1}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Le Dragon du chaos attaque à chaque combat si possible.

Au début du combat pendant votre tour, chaque joueur lance un d20. Si au moins un adversaire a eu le résultat le plus élevé, le Dragon du chaos ne peut pas attaquer ce joueur ou les planeswalkers qu'il contrôle pendant ce combat.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon exigeant

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon exigeant arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures à un adversaire ciblé à moins que ce joueur ne sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon opportuniste

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon opportuniste arrive sur le champ de bataille, choisissez un humain ciblé ou un artefact ciblé qu'un adversaire contrôle. Tant que le Dragon opportuniste reste sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de ce permanent, il perd toutes ses capacités et il ne peut ni attaquer ni bloquer.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fondateur de butin

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{3}{R} : Détruisez un artefact ciblé. Le Dragon fondateur de butin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cet artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental du culte de la Terre

{4}{R}{R}

Créature : élémental

C

<i>Monstre de siège</i> ? Quand l'Élémental du culte de la Terre arrive sur le champ de bataille, lancez un d20.

1-9 | Chaque joueur sacrifie un permanent.

10-19 | Chaque adversaire sacrifie un permanent.

20 | Chaque adversaire sacrifie deux permanents.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufener du Bogardân

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escoufener du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère

{3}{R}

Créature : incarnation

U

Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du seigneur-dragon

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

U

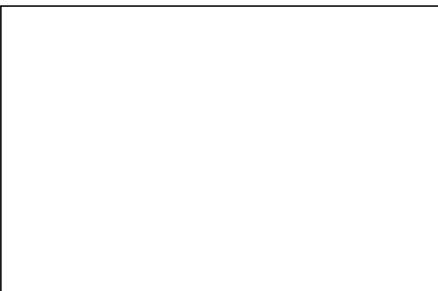
Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane languedragon

{1}{R}{R}



Créature : humain et barbare et shaman

U

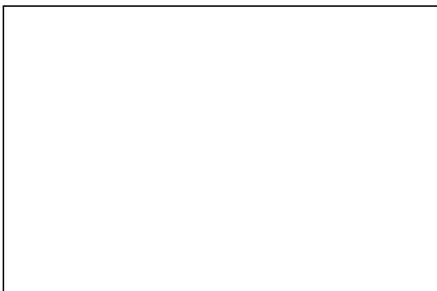
Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne drakéide

{2}{R}{G}



Créature : dragon et guerrier

R

Piétinement

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige au moins 5 blessures à un joueur, piochez une carte.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, broyeuse de monde

{5}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

R

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, il acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Klauth, ancêtre sans égal

{5}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

M

Vol, célérité

À chaque fois que Klauth, ancêtre sans égal attaque, ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant la force totale des créatures attaquantes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

4/4

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

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

U

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

Réaction en chaîne

{2}{R}{R}



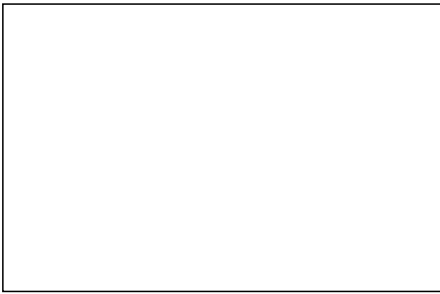
Rituel

R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

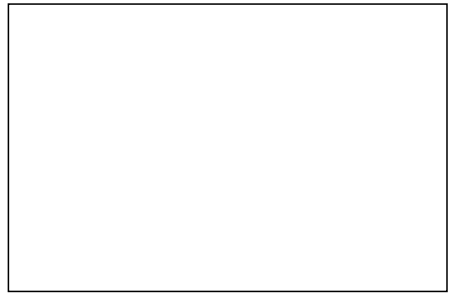
R

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

La Clairière de scories 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

Désert



Terrain : désert

P

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Le Désert inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée. N'activez que pendant l'étape de fin de combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset du dragon-esprit



Terrain

R

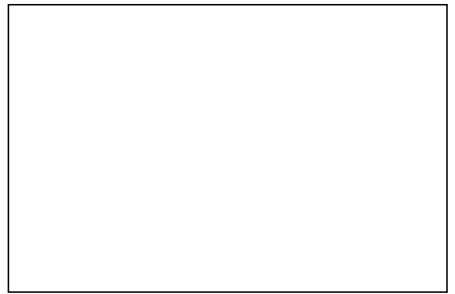
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Creuset du dragon-esprit.

{T}, retirez X marqueurs « stock » du Creuset du dragon-esprit : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de dragon ou activer des capacités de dragon.

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

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

Havre du dragon-esprit



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature Dragon.

{2}, {T}, Sacrifiez le Havre du dragon-esprit : Renvoyez une carte de créature Dragon ciblée ou une carte de planeswalker Ugin depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier



Terrain

R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

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

Territoire des Gruul



Terrain

U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {R}{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

Butin du dragon

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « or » sur le Butin du dragon.

{T}, retirez un marqueur « or » du Butin du dragon : Piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

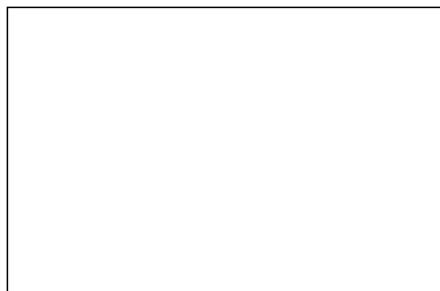
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Cachet de Gruul {2}




Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacoche à composantes {3}



Artefact U

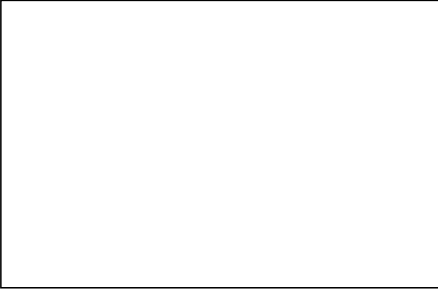
{T}, retirez un marqueur « composante » de la Sacoche à composantes : Ajoutez deux manas de couleurs différentes.
 {T} : Lancez un d20.

1-9 | Mettez un marqueur « composante » sur la Sacoche à composantes.

10-20 | Mettez deux marqueurs « composante » sur la Sacoche à composantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'héritage {3}

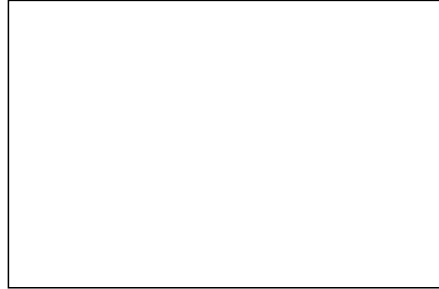


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+1.
 À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
 Équipement {1}

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

Sac à malices

{1}{G}



Artefact

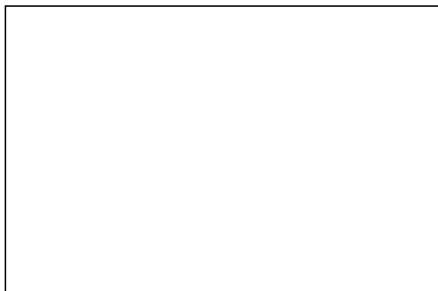
R

{4}{G}, {T} : Lancez un d8. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature avec une valeur de mana égale au résultat. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de congénères

{5}{G}{G}



Éphémère

R

Choisissez un type de créature. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz X cartes de créature du type choisi, X étant le nombre de créatures de ce type que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de sauvagerie

{7}{G}{G}



Éphémère

R

Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
Recyclage {4}{G}{G}
Quand vous recyclez le Décret de sauvagerie, vous pouvez mettre quatre marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

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

Frénésie du berserker

{2}{R}

Éphémère

R

Ne lancez ce sort qu'avant le combat ou pendant le combat avant la déclaration des bloqueurs.
Lancez deux d20 et ignorez le résultat le plus bas.

1-14 | Choisissez n'importe quel nombre de créatures. Elles bloquent ce tour-ci si possible.

15-20 | Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Klauth

{X}{R}{R}{G}

Éphémère

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

? <i>Souffle de flammes</i> ? La Volonté de Klauth inflige X blessures à chaque créature sans le vol.

? <i>Fracas de reliques</i> ? Détruisez jusqu'à X artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de lave

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Le Tremblement de lave inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Majesté colossale

{2}{G}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance indomptable

{3}{G}

Enchantement : aura

R

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Le contrôleur de la créature enchantée peut faire qu'elle attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : barbare

{R}

Enchantement : classe

U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Si vous deviez lancer au moins un dé, à la place lancez ce nombre de dés plus un et ignorez le résultat le plus bas.

{1}{R} : Niveau 2

À chaque fois que vous lancez au moins un dé, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

{2}{R} : Niveau 3

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk

{2}{G}

Enchantement

U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maléfice accablant

{1}{R}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort non-créature, lancez un d6. Le Maléfice accablant inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au résultat. Puis attachez le Maléfice accablant à un autre de vos adversaires choisi au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de l'avant-poste

{3}{R}



Enchantement

R

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Violence gratuite

{2}{R}{R}{R}



Enchantement

R

Si une créature que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast