

Scion de l'Ur-Dragon

{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et avatar

R

Vol

{2} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent Dragon et mettez-la dans votre cimetière. Si vous faites ainsi, le Scion de l'Ur-Dragon devient une copie de cette carte jusqu'à la fin du tour. Puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ramos, dragon-machine

{6}

Créature-artefact légendaire : dragon

M

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ramos pour chaque couleur de ce sort. Retirez cinq marqueurs +1/+1 de Ramos : Ajoutez {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. N'activez qu'une seule fois par tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'acier

{6}

Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.  
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skithiryx, le Dragon du Fléau

{3}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette

M

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)


{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ignoble hiérarche** {G}



Créature : goblin et shaman R


Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Noble hiérarche** {G}



Créature : humain et druide R


Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**La Vieille Ronge-os** {5}{G}{G}



Créature légendaire : dragon M


Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons Trésor.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Oiseaux de paradis** {G}



Créature : oiseau R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur escouflenfer

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

À chaque fois que le Batailleur escouflenfer attaque, vous pouvez payer {5}{R}{R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquantes et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont

{3}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'acier en fusion

{4}{RP}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et dragon

R

(({RP}) peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Vol

{RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher

{5}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener tyran

{4}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouffener tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener des vents contraires

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que l'Escouffener des vents contraires attaque, chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feldonn de la Troisième Voie

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

{2}{R}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du trône

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois que le Fléau du trône attaque pour la première fois à chaque tour, s'il attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, dégagez toutes les créatures attaquantes. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux héliaste

{3}{W}{W}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, détruisez le permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente brisetonnerre

{2}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Régente brisetonnerre inflige 3 blessures à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalāī, Voix de l'abondance

{3}{W}



Créature légendaire : ange

R

Vol

Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité

{3}{B}{B}{R}{R}



Créature légendaire : zombie et dragon

R

Vol

Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka l'éternelle

{3}{G}{W}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, renforcement 2. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

5/5

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

Dromoka, seigneur-dragon

{4}{G}{W}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, lien de vie

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karrthus, tyran de Jund

{4}{B}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

M

Vol, célérité

Quand Karrthus, tyran de Jund arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de tous les dragons, puis dégagez tous les dragons.

Les autres créatures Dragon que vous contrôlez ont la célérité.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Ur-Dragon

{4}{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : dragon et avatar

M

&lt;&gt;Éminence&lt;/i&gt; ? Tant que L'Ur-Dragon est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, les autres sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Vol

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez attaque, piochez autant de cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de votre main.

10/10

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

Silumgar, la mort drossante

{4}{U}{B}



Créature légendaire : dragon

R

Vol, défense talismanique

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, les créatures que le joueur défenseur contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taigam, maître d'Ojutai

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et moine

R

Les sorts d'éphémère, de rituel et de Dragon que vous contrôlez ne peuvent pas contrecarrés.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère et de rituel depuis votre main, si Taigam, maître d'Ojutai a attaqué ce tour-ci, ce sort acquiert le rebond. (Exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Velomachus Forsapience

{5}{R}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois que Velomachus Forsapience attaque, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de Velomachus Forsapience parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teneb, le moissonneur

{3}{B}{G}{W}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Teneb, le moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ventegueule sauvage

{4}{R}{G}

Créature : dragon

U

Vol

À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R}{R}{R}{G}{G}{G}. 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



Vorosh, le chasseur

{3}{G}{U}{B}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Vorosh, le chasseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, mettez six marqueurs +1/+1 sur Vorosh.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les morts

{X}{X}{B}{B}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.

Miracle {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble

{B}{B}

Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

&lt;i>Seuil</i> ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du patriarche

{3}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification

{3}{B}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

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

Éveil de l'animiste

{X}{G}



Rituel

R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. &lt;i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

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

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

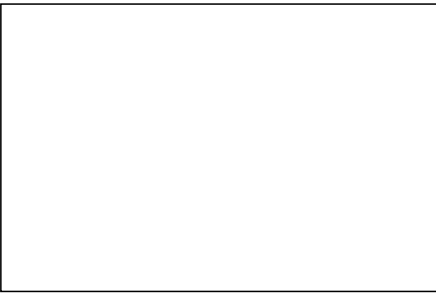
C

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

Souffle de vie

{3}{W}



Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal



Terrain

R

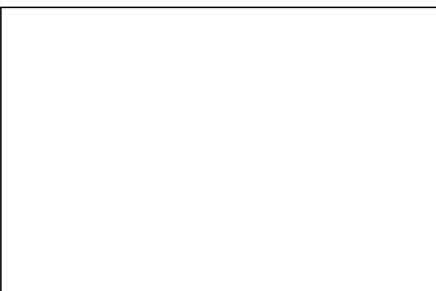
{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable

{4}{W}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Exilez tous les artefacts.

? Exilez toutes les créatures.

? Exilez tous les enchantements.

? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout



Terrain légendaire

M

Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes



Terrain

R

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

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

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Mine de gemmes



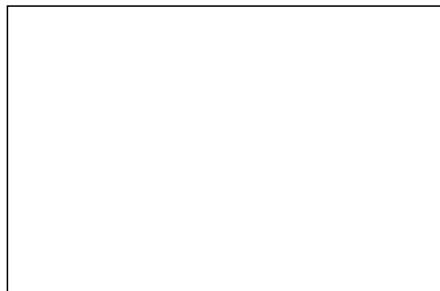
Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



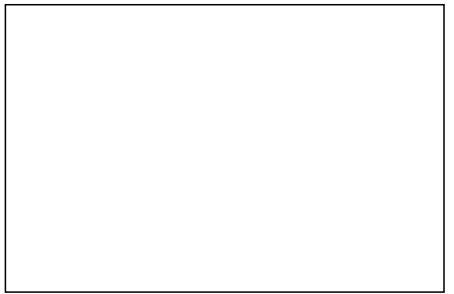
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Temple de la Reine des Dragons



Terrain

U

Au moment où le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main. Le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez révélé une carte de dragon de cette manière ou que vous ne contrôliez un dragon.

Au moment où le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Tour de commandement



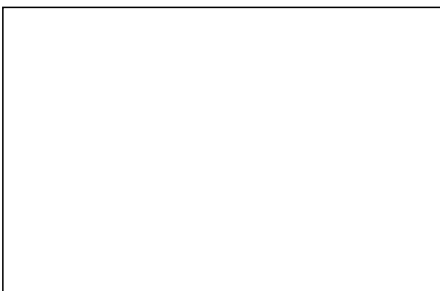
Terrain

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

### Terra nullius



Terrain

U

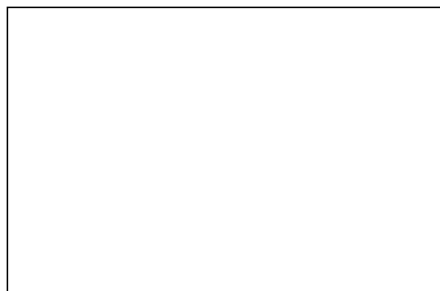
Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

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

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte sur le néant

{5}



Artefact

R

La Porte sur le néant arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez la Porte sur le néant : Un joueur ciblé perd la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe

{5}



Artefact

R

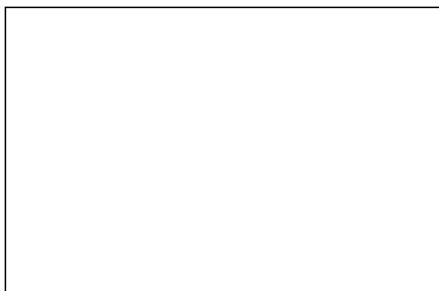
Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

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

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.  
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.  
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle cyclonique

{1}{U}



Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voûte des dragons

{5}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature multicolore depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucliers de Velis Vel

{W}



Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature à tout moment.)  
Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +0/+1 et acquièrent tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée

{1}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

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



Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée

{2}{GW}{GW}{GW}



Enchantement

R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers l'Éternité

{1}{B}{G}



Enchantement légendaire : aura

R

Enchanter : une créature que vous contrôlez  
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis renvoyez le Voyage vers l'Éternité sur le champ de bataille, transformé et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

