

Jared Carthalion

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



Planeswalker légendaire : Jared

M

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 Kavru avec le piétinement qui est de toutes les couleurs.

{-3} : Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées. Pour chacune d'elles, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de couleurs qu'elle a.

{-6} : Renvoyez une carte multicolore ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si cette carte était de toutes les couleurs, piochez une carte et créez deux jetons Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Jared Carthalion peut être votre commandant.

Moteur laboureur

{2}



Créature-artefact : construction

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Dégagez ce terrain.

? Engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messageur tranquille

{4}



Créature-artefact : golem

U

Le Messageur tranquille est de toutes les couleurs.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

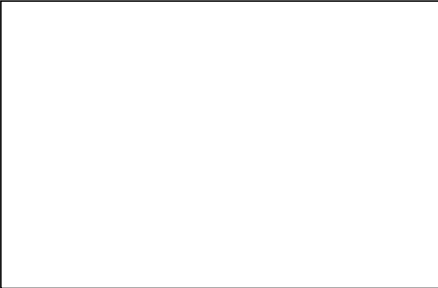
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de la Première Circonscription {1}{W}



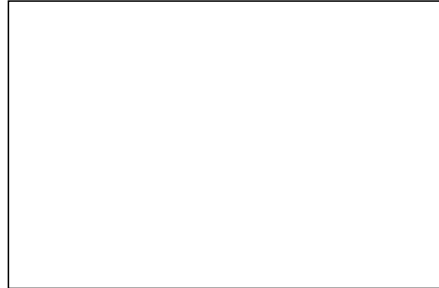
Créature : humain et guerrier R

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange du Maelstrom {W}{U}{B}{R}{G}



Créature : ange M


Vol

À chaque fois que l'Archange du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre du Terrier des Fæs {1}{G}{W}



Créature : sylvain et druide R

Vigilance


L'Ancêtre du Terrier des Fæs gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archelos, mystique du lagon {1}{B}{G}{U}



Créature légendaire : tortue terrestre et shaman R

Tant qu'Archelos, mystique du lagon est engagé, les autres permanents arrivent sur le champ de bataille engagés.

Tant qu'Archelos est dégagé, les autres permanents arrivent sur le champ de bataille dégagés.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atla Palani, marraine des nids

{1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et shaman **M**

{2}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 verte ?uf avec le défenseur.

À chaque fois qu'un ?uf que vous contrôlez meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chromaticore

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

Créature-enchantement : manticore **M**

Grâce {2}{W}{U}{B}{R}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative, vigilance, piétinement, lien de vie
La créature enchantée gagne +4/+4 et elle a le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement et le lien de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Aitara

{2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de fusion

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

Créature : élémental **U**

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engence primitive

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



Créature : avatar

R

Si l'Engence primitive devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée ou qu'aucun mana n'a été dépensé pour la lancer, exilez-la à la place.

Vigilance, piétinement, lien de vie

Quand l'Engence primitive quitte le champ de bataille, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 10 parmi elles sans payer leur coût de mana.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illuna, Zénith des souhaits

{2}{G}{U}{R}



Créature légendaire : bête et élémental et dinosaure

M

Mutation {3}{RG}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

Vol, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte de permanent non-terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille ou dans votre main.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener bicéphale

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



Créature : dragon

R

Vol, menace, célérité

À chaque fois que l'Escouffener bicéphale attaque, piochez deux cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jenson Carthalion, exilé druide

{G}{W}



Créature légendaire : humain et druide

M

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, regard 1. Si ce sort était de toutes les couleurs, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance. {5}, {T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nephilim brill?il

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

Créature : nephilim

R

À chaque fois que le Nephilim brill?il inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes. {1}, défaussez-vous d'une carte : Le Nephilim brill?il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

O-Kagachi, kami vengeur

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

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol, piétinement

À chaque fois qu'O-Kagachi, kami vengeur inflige des blessures de combat à un joueur, si ce joueur vous a attaqué durant son dernier tour, exiliez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nethroi, Zénith de la mort

{2}{W}{B}{G}

Créature légendaire : chat et cauchemar et bête

M

Mutation {4}{GW}{B}{B} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

Contact mortel, lien de vie

À chaque fois que cette créature subit une mutation, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de créatures de force totale inférieure ou égale à 10.

5/5

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

Rienne, ange de la renaissance

{2}{R}{G}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Les autres créatures multicolores que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'une autre créature multicolore que vous contrôlez meurt, renvoyez-la dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

{U}{B}

Créature-artefact : oiseau

R

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selvala, exploratrice sur le retour

{1}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et éclairé

R

Flash
> Pour parler : ? {T} : Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, ajoutez {G} et gagnez 1 point de vie. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surrak Griffedragon

{2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

Flash

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

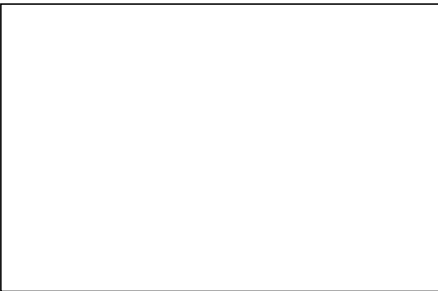
Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageuse fallaji

{2}{G}



Créature : humain et éclairé

R

La Voyageuse fallaji est de toutes les couleurs. Cette capacité n'affecte pas son identité couleur. (Elle peut être dans n'importe quel deck dont l'identité du commandant inclut le vert.)

Les sorts multicolores que vous lancez ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort multicolore paie {1} ou un mana d'une couleur de cette créature.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zaxara, l'Exemplaire

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



Créature légendaire : cauchemar et hydre

M

Contact mortel

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix.

À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, créez un jeton de créature 0/0 verte Hydre, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xyris, la tempête sinuante

{2}{G}{U}{R}



Créature légendaire : serpent et léviathan

M

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche pendant chacune de ses étapes de pioche, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent.

À chaque fois que Xyris, la tempête sinuante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérités douloureuses

{2}{B}



Rituel

R

<i>Convergence</i> ? Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

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

Cherchautain

{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

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

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

Voie migratoire

{3}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive

{3}{G}



Rituel

U

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

Flammes radieuses

{2}{R}



Rituel

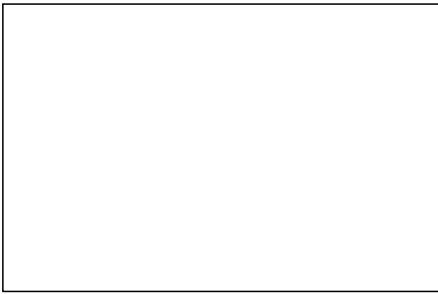
R

<i>Convergence</i> ? Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle

{2}{W}{U}



Rituel

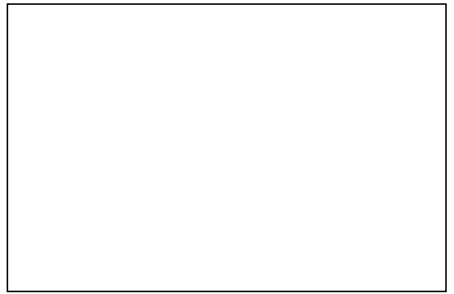
R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavalanche

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



Rituel

R

La Lavalanche inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker, et à chaque créature que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

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

Maelstrom iridien

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



Rituel

R

Détruisez chaque créature qui n'est pas de toutes les couleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve des dunes

{4}{W}{B}{G}



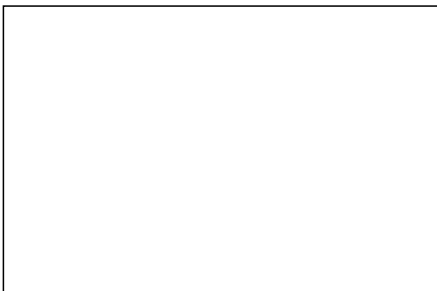
Rituel

R

Choisissez jusqu'à une créature. Détruisez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



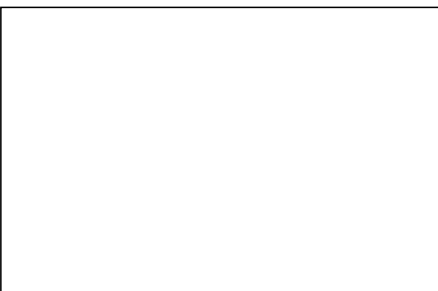
Terrain

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

Carrière de cristal



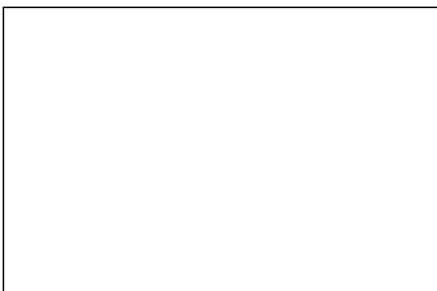
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souillée



Terrain

U

La Rivière souillée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Rivière souillée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruissant



Terrain : forêt

R

{T} : Ajoutez {G}.

Au moment où le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruissant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Citadelle de la steppe de sable



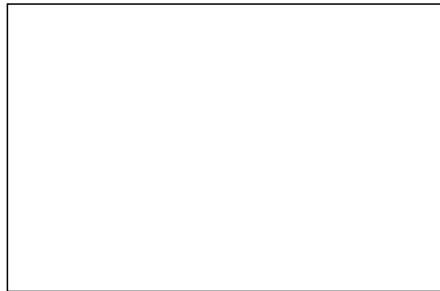
Terrain U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Citadelle maritime



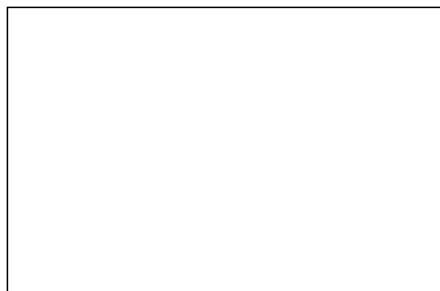
Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

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



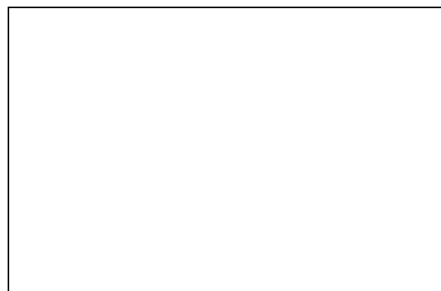
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'huile de roche



Terrain

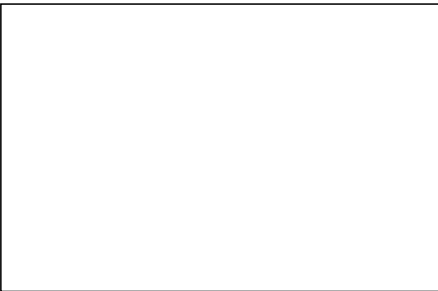
U

La Fosse d'huile de roche arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Fosse d'huile de roche : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbages



Terrain U

Les Herbages arrive sur le champ de bataille engagés.
{T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

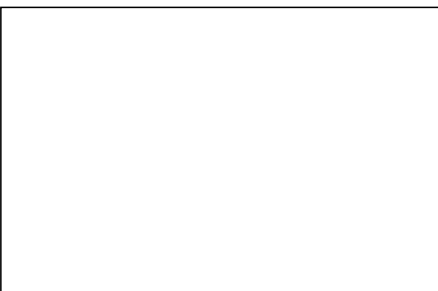
île



Terrain de base : île C

{U}

île



Terrain de base : île C

{U}

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.

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

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

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine inondée



Terrain

U

La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

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

La Prairie ruisselante 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

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

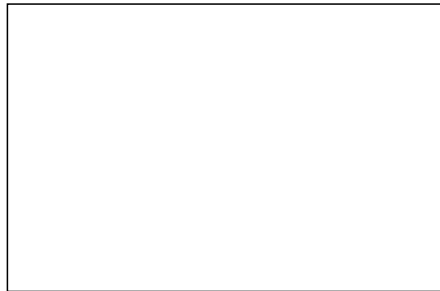
U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée forestière



Terrain

U

La Vallée forestière arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Vallée forestière : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



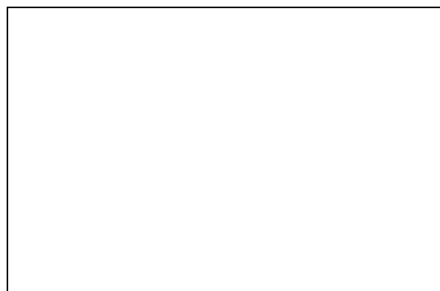
Terrain

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

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

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

La Vue de la canopée 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

Obélisque d'obsidienne

{2}



Artefact

R

L'Obélisque d'obsidienne arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{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

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

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

Relique de la Coalition

{3}



Artefact

R

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

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

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

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

Charme d'Abzan

{W}{B}{G}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 3.

? Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

? Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya

{R}{G}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultai

{B}{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature monochrome ciblée.

? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement sylvestre

{3}{G}{W}

Éphémère

U

Exilez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Recyclage de terrain de base {2} ({2}, 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

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

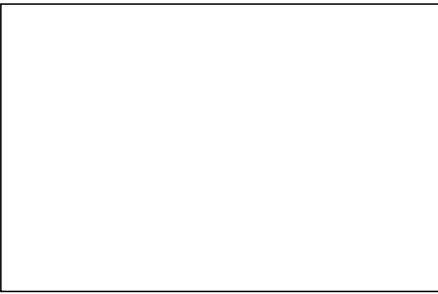
U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unir la coalition

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



Éphémère

R

Choisissez cinq. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- ? Un permanent ciblé passe hors phase.
- ? Un joueur ciblé pioche une carte.
- ? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- ? Unir la coalition inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
- ? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage vers l'Arbre-monde

{1}{G}



Enchantement

U

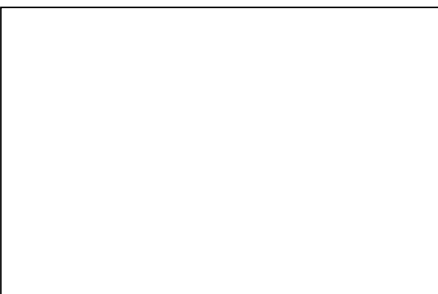
Quand le Passage vers l'Arbre-monde arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}, sacrifiez le Passage vers l'Arbre-monde : Vous gagnez 2 points de vie et piochez deux cartes. Un adversaire ciblé perd 2 points de vie. Le Passage vers l'Arbre-monde inflige 2 blessures à jusqu'à une créature ciblée. Vous créez un jeton de créature 2/2 verte Ours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance abondante

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

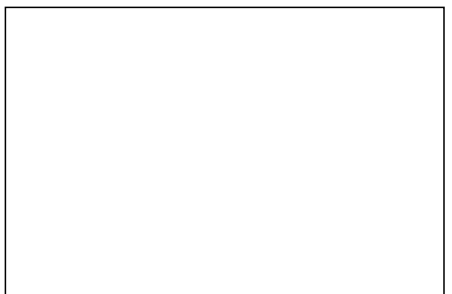
Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canons à mana

{2}{R}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, les Canons à mana infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de couleurs de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus du Maelstrom

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



Enchantement

M

Le premier sort que vous lancez à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast