

Bello, barde des ronces

{1}{R}{G}

Créature légendaire : raton-laveur et barde **M**

Pendant votre tour, chaque artefact non-équipement et chaque enchantement non-Aura que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 est une créature 4/4 Élémental en plus de ses autres types, et a l'indestructible, la célérité, et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}

Créature : bête **M**

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

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus

{1}{G}

Créature : serpent **R**

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur de sentier

{1}{G}

Créature : raton-laveur et éclaireur

R

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

À chaque fois que vous déboursez 8, renvoyez jusqu'à une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Vous déboursez 8 au moment où vous dépensez votre huitième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma

{3}{G}

Créature légendaire : ours

R

Les sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kodama de l'Arbre de l'est

{4}{G}{G}

Créature légendaire : esprit

R

Portée

À chaque fois qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, s'il n'a pas été mis sur le champ de bataille par cette capacité, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal depuis votre main.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre d'écurie intrépide

{1}{G}



Créature : humain et éclairé

U

Portée

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de monture ou de véhicule.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor mythinérant

{R}{G}



Créature : raton-laveur et barde

U

À chaque fois que vous déboursez 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mentor mythinérant. (Vous déboursez 4 au moment où vous dépensez votre quatrième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)

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

2/2

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

Cherchautoin

{1}{G}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

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

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

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

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

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supposition au hasard

{R}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile d'extinction

{5}{R}{R}

Rituel

M

Détruisez un terrain ciblé. L'Étoile d'extinction inflige 20 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

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

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

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



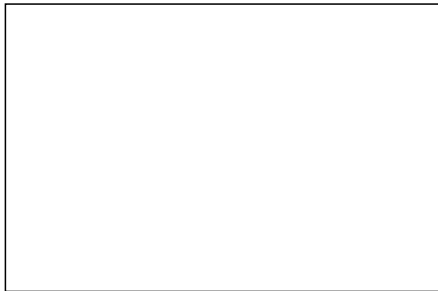
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

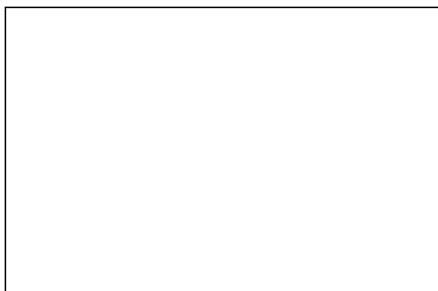
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

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

Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

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

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravin enragé



Terrain

R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

C

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

Tour du Reliquaire



Terrain

U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

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

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Sissay

{4}



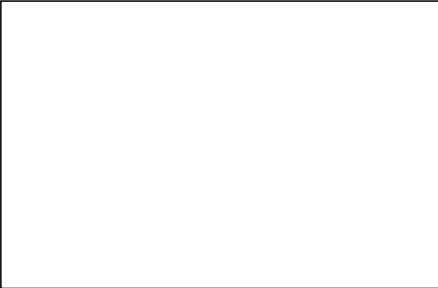
Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

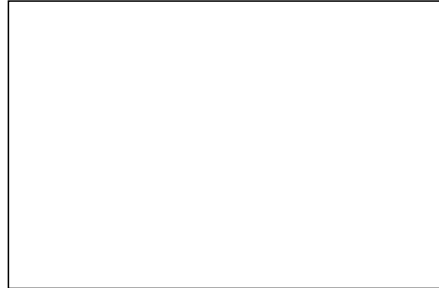


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hêdron {4}




Artefact U

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

{2}, {T}, sacrifiez l'Archive hêdron : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquilon {4}



Artefact légendaire : véhicule M

Vol


À chaque fois que l'Aquilon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez rélever une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Pilotage 3

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boguet de contrebandier {4}



Artefact : véhicule R

Cachette 4 (Quand cet artefact 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.)

À chaque fois que le Boguet de contrebandier inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana. Si vous faites ainsi, renvoyez le Boguet de contrebandier dans la main de son propriétaire.

Pilotage 2

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de pied agile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camion Goliath

{4}



Artefact : véhicule

U

Transport. À chaque fois que le Camion Goliath attaque, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature attaquante ciblée.

Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-arte fact jusqu'à la fin du tour.)

4/4

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

Chantier de miroirs

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorteur Thunderhawk

{6}

Artefact : véhicule

R

Vol

Quand l'Escorteur Thunderhawk arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance.

À chaque fois que l'Escorteur Thunderhawk attaque, les créatures attaquantes que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 2

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Express incontrôlé

{4}

Artefact : véhicule

U

Piétinement

À chaque fois que l'Express incontrôlé attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

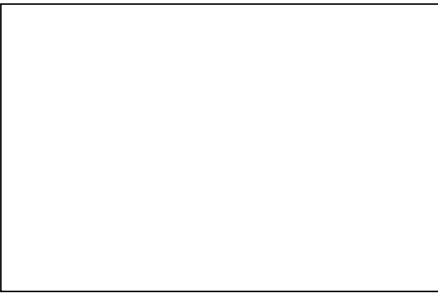
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hamstersphère roulante

{7}



Artefact : véhicule

R

La Hamstersphère roulante gagne +1/+1 pour chaque hamster que vous contrôlez.

À chaque fois que la Hamstersphère roulante attaque, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Hamster, puis elle inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de hamsters que vous contrôlez.

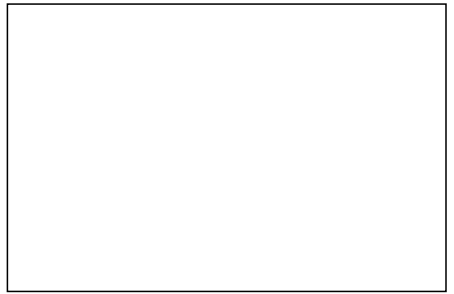
Pilotage 3

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Lotus doré

{5}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mecha hackeur d'énergie

{4}

Artefact : véhicule

R

Menace

Quand le Mecha hackeur d'énergie arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal au double du nombre de véhicules que vous contrôlez à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.

Pilotage 4

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navette touristique de Minuit

{4}

Artefact : véhicule

U

À chaque fois que la Navette touristique de Minuit attaque, le joueur défenseur est confronté à un choix révoltant ? Ce joueur sacrifie une créature, ou vous acquérez le contrôle d'une créature de votre choix que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Si vous acquérez le contrôle d'une créature de cette manière, engagez-la, et elle attaque ce joueur.

Pilotage 2

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain des cieux, navire amiral du consul

{5}

Artefact légendaire : véhicule

M

Vol

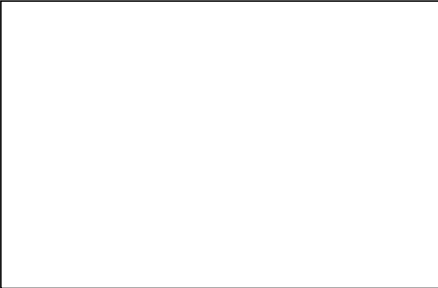
À chaque fois que le Da Vulcha arrive sur le champ de bataille ou attaque, il inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.

Pilotage 3

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan Reaver {7}



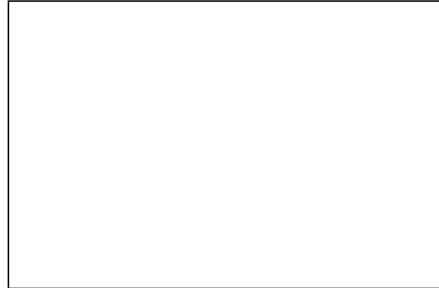
Artefact : véhicule R

<>Boucliers Void</i> ? Protection contre les valeurs de mana inférieures ou égale à 3.
 <>Gatling Blaster</i> ? À chaque fois que le Titan Reaver attaque, il inflige 5 blessures à chaque adversaire.
 Pilotage 4 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4 : Ce véhicule devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaisseau nautiloïde {4}




Artefact : véhicule M

Vol
 Quand le Vaisseau nautiloïde arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
 À chaque fois que le Vaisseau nautiloïde inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par le Vaisseau nautiloïde.
 Pilotage 3

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}




Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
 {T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de l'Ur-Golem {4}



Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chariot d'Esika {3}{G}

Artefact légendaire : véhicule **R**

Quand le Chariot d'Esika arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Chat.
 À chaque fois que le Chariot d'Esika attaque, créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.
 Pilotage 4

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de magot {3}{R}

Artefact : véhicule **R**

Piétinement
 À chaque fois que le Transporteur de magot inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor pour chaque artefact qu'il contrôle.
 Pilotage 3

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stock des trafiquants d'alcool {5}{G}

Artefact **M**

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Créez un jeton Trésor. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri, anarchiste de Bolas {1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri **R**

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

{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de créature que vous lancez ce tour-ci ne peuvent pas être contrecarrés.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume obscurcissante

{2}{G}

Éphémère

R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}

Éphémère

R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

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

Croissance surnaturelle

{1}{G}{G}{G}

Enchantement

R

Au début de chaque combat, doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de force vitale

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de force vitale est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les sorts de créatures ne peuvent pas être contrecarrés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage des berserkers

{3}{R}{R}

Enchantement

R

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de combustion

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de combustion est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
À chaque fois que vous et/ou au moins un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Ligne ley de combustion inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent de l'alchimiste

{3}{R}

Enchantement : classe

R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Quand le Talent de l'alchimiste arrive, créez deux jetons Trésor engagés.

{1}{R} : Niveau 2

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

{4}{R} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort, si du mana d'un rituel a été dépensé pour le lancer, cette classe inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à chaque adversaire.

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