

Anneau solaire

{1}



Artefact

{T} : Ajoutez {C}{C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

Indestructible

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain contrôlé par un adversaire pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {B}{G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes

{5}



Artefact

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}



Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornucopée astrale

{X}{X}{X}



Artefact

La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



Terrain

{1}, {T}: Ajoutez {U}{B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

{T} : Ajoutez {C}{C} à votre réserve. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants du navire de l'effroi



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Brisants du navire de l'effroi.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Brisants du navire de l'effroi : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {U} et/ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruissant



Terrain : forêt

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.)

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} à votre réserve. Le Bosquet bruissant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

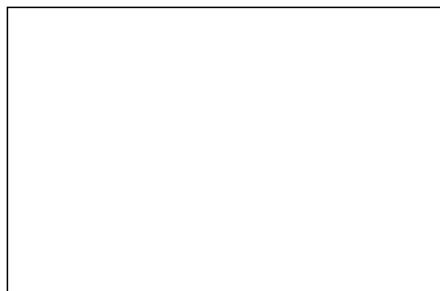


Terrain

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain contrôlé par un adversaire pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



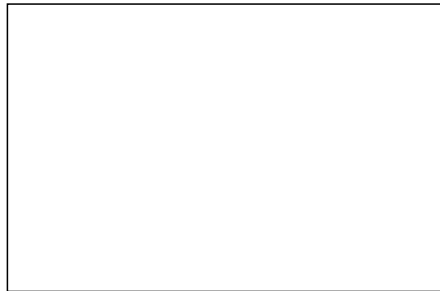
Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{1}, {T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G}, ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

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

{T} : Ajoutez {W}, {B}, ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}), défaissez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des vivants

{2}{B}{B}

Créature : insecte

Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroplasma

{1}{B}{B}

Créature : limon

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasma.

À la fin de votre tour, détruisez chaque créature ayant un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasma.

Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, à la place, vous pouvez renvoyer cette carte depuis votre cimetière dans votre main et mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré

{3}{G}

Créature : élémental

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.

Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rapace

{3}{B}{G}

Créature : plante et zombie

Vol

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur le Zombie rapace.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'Ordre du genévrier

{3}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouitrescence

{1}{B}

Créature : élémental

La Fouitrescence arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle.

{1}{B}, retirez un marqueur +1/+1 de la Fouitrescence : Toutes les autres créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane

{4}{W}

Créature : élémental

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier

{1}{U}

Créature : oiseau et horreur

Vol

À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, proliférez. (Vous choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis vous leur donnez à chacun un autre marqueur d'une sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}

Créature : limon

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon nécrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghaveh, gourou des spores

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

Créature légendaire : fongus et shaman

C16

Ghaveh, gourou des spores arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{1}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}

Créature : fongus

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des grands fonds

{2}{G}{U}

Créature : humain et sorcier

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est placé sur la Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorel du Cladus Coque

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et ondin

C16

{G}{U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur l'artefact ciblé, la créature ciblée ou le terrain ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître biomancien

{2}{G}{U}

Créature : elfe et sorcier

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieurs d'âme des Custodi

{3}{W}

Créature : humain et clerc

Les Lieurs d'âme des Custodi arrivent sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur eux, X étant le nombre d'autres créatures sur le champ de bataille.

{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 des Lieurs d'âme des Custodi : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la garde d'ivoire

{2}{G}

Créature : humain et guerrier

Résilience {G} ({G}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauconnier abzan

{2}{W}

Créature : humain et soldat

Résilience {W} ({W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'écaille d'élite

{4}{W}

Créature : humain et soldat

Quand le Garde d'écaille d'élite arrive sur le champ de bataille, 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.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux perpétuel

{4}{G}{W}

Créature : dragon

Vol

À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est placé sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reyhan, dernière des Abzans

{1}{B}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

C16

Reyhan, dernière des Abzans arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt ou est mise dans la zone de commandement, si elle avait au moins un marqueur +1/+1 sur elle, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie bioluminescente

{4}{U}

Créature : poisson

Quand la Raie bioluminescente arrive sur le champ de bataille, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur n'importe quel nombre de permanents ciblés.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur cristallin

{4}

Créature-artefact : construction

Convergence — Le Rampeur cristallin arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer.

Retirez un marqueur +1/+1 du Rampeur cristallin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Rampeur cristallin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ishai, languedragon d'Ojutai

{2}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et moine

C16

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ishai, languedragon d'Ojutai.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ikra Shidiqi, l'usurpatrice

{3}{B}{G}

Créature légendaire : naga et sorcier

C16

Menace

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

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

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoviste d'Orzhov

{2}{W}

Créature : humain et conseiller

Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôlent ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez jusqu'à votre prochain tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou la créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

Détruisez la créature ciblée ou l'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché

{4}{GU}{GU}



Rituel

Créez un jeton qui est une copie de la créature ciblée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisse-miroir

{2}{WU}{WU}



Éphémère

Chaque autre créature devient une copie de la créature non-légitime ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Vous choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis vous leur donnez à chacun un autre marqueur d'une sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade cathare

{3}{W}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dressé pour la chasse

{1}{G}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable

{4}{W}{B}

Rituel

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

Solidarité des héros

{1}{G}

Éphémère

<i>Obstination</i> — La Solidarité des héros coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve des dunes

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



Rituel

Choisissez jusqu'à une créature. Détruisez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}



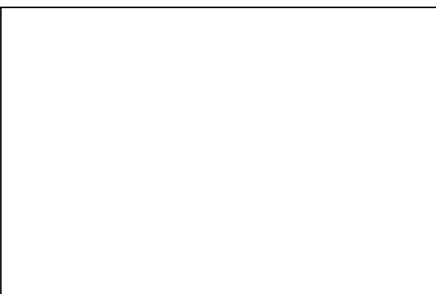
Éphémère

Contrecarrez le sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}



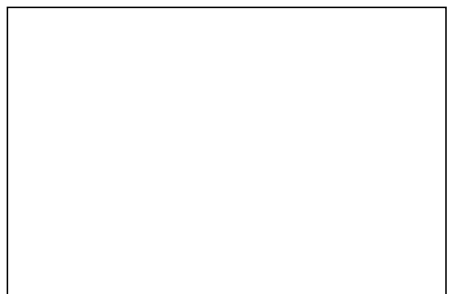
Enchantement

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont placés sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver la furie des sables

{1}{W}



Enchantement

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance. Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}



Éphémère

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}



Enchantement

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons

- Khans — Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
- Dragons — Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}



Rituel

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration sublime

{6}{W}

Rituel

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nombreuses connaissances

{2}{U}

Rituel

Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour, chaque adversaire choisit une carte non-terrain différente parmi elles. Mettez les cartes choisies dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement sylvestre

{3}{G}{W}

Éphémère

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, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de duelliste

{2}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'un moins une créature attaque, vous pouvez faire que la créature attaquante ciblée acquière la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne de la phyrésie

{2}{U}



Éphémère

Acquérez le contrôle de l'équipement ciblé, puis créez un jeton de créature 0/0 noire germe et attachez-lui cet équipement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire

{3}{W}{U}



Rituel

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne excavation

{2}{U}{B}



Éphémère

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte pour chaque carte piochée de cette manière.

Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast