

Golem météoritique {7}



Créature-artefact : golem U

Quand le Golem météoritique arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-coureurs du Grand Terrassement {5}{G}{G}{G}



Créature : sanglier R

Vigilance, piétinement, célérité

Quand les Avant-coureurs du Grand Terrassement arrivent sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Rosépine {2}{G}



Créature : elfe et druide C

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

Rituel saisonnier {G}

Rituel : aventure

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}



Créature : élémental et druide C

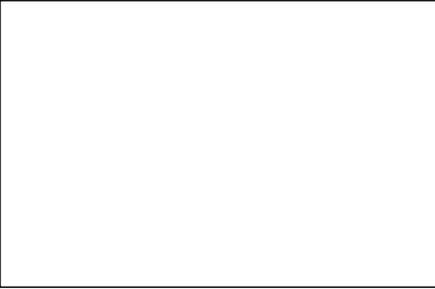
{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation

{1}{G}



Créature : elfe et druide

R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

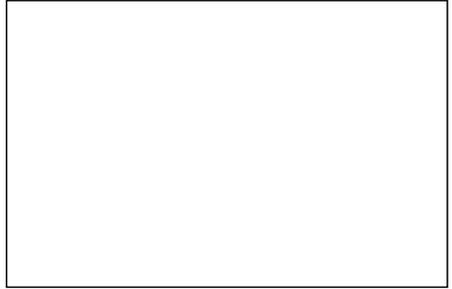
{3}{G}{G} : Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des fables

{3}{G}{G}



Créature : chat

U

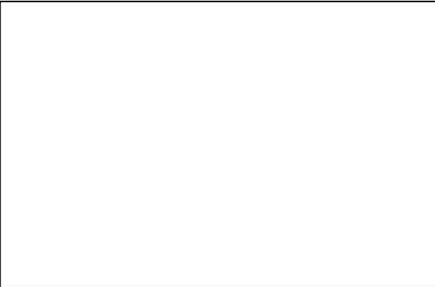
À chaque fois qu'au moins une créature non-Humain que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

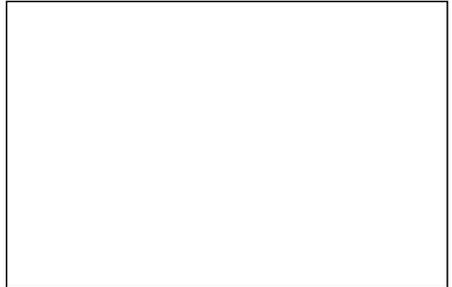
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de tige de haricot

{6}{G}



Créature : géant

U

La force et l'endurance du Géant de tige de haricot sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Pas fertiles; {2}{G}
<i>Rituel : aventure</i>

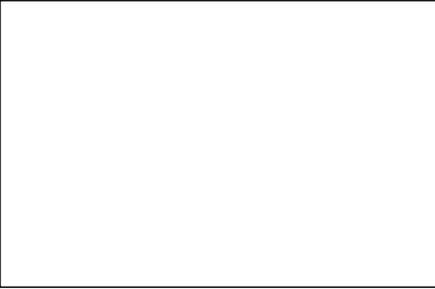
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de circonscription

{2}{G}



Créature : elfe et éclairé U

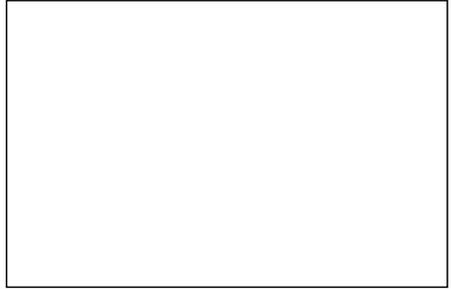
Quand la Guide de circonscription arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul

{1}{G}



Créature : insecte et guerrier U

Portée

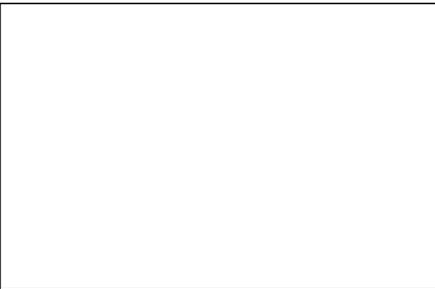
Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblé que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie silhana

{1}{G}



Créature : elfe et éclairé U

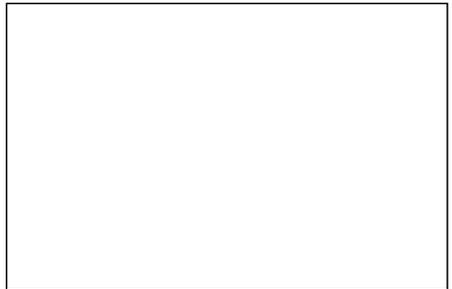
Quand le Guidevoie silhana arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre au-dessus de votre bibliothèque. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre fléau d'acier

{X}{G}{G}



Créature : tortue terrestre et hydre R

L'Hydre fléau d'acier arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{2}{G}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre fléau d'acier : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mammoth à épines {5}{G}{G}



Créature : éléphant R

Piétinement

À chaque fois que le Mammoth à épines ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Mammoth à épines se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate U

Flash

Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færies en formation {4}{U}



Créature : peuple fée R

Vol

{3}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol. Piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale færie {1}{U}



Créature : peuple fée et gredin U

Flash

Vol

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vandale færie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit menaçant

{1}{W}{W}



Créature : esprit et clerc

U

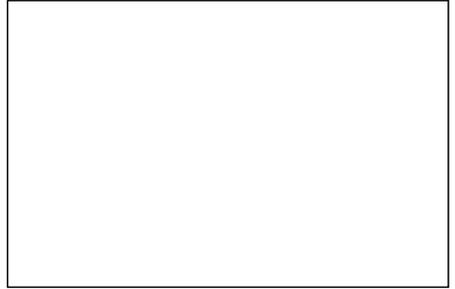
Quand l'Esprit menaçant arrive sur le champ de bataille, jusqu'à votre prochain tour, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chacune de ces créatures.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du biomancien

{G}{U}



Créature : mutant

R

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

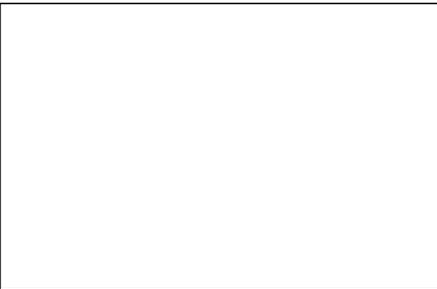
{T} : La prochaine fois que la créature ciblée s'adapte ce tour-ci, elle s'adapte comme si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe céphalosquale

{2}{G}{U}



Créature : Requin et pieuvre et crabe

U

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur de la spirale

{1}{G}{U}



Créature : vedalken et sorcier

U

{T} : Ajoutez {G}{U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier

U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}

Créature : élémental

U

À chaque fois que le Récif émergent ou un autre élémental arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pixie de Marafeuille

{G}{U}

Créature : peuple fée

U

Vol

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin sinueux

{3}{G}

Rituel

U

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

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

Crique tranquille

Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain

C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

Fontaine sacrée



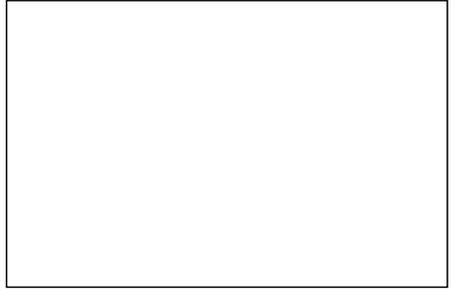
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



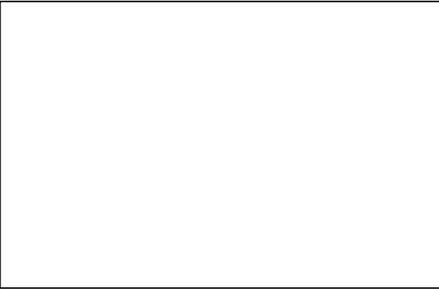
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



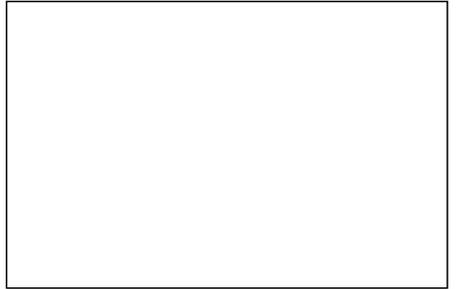
Terrain de base : forêt

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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

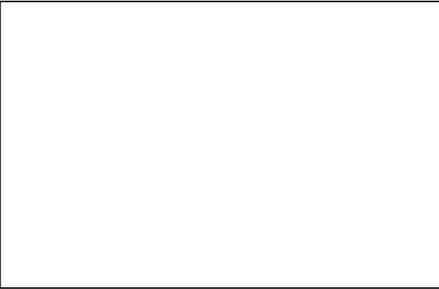


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

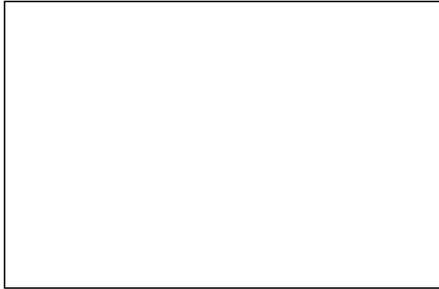


Terrain de base : île
{U}

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

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

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

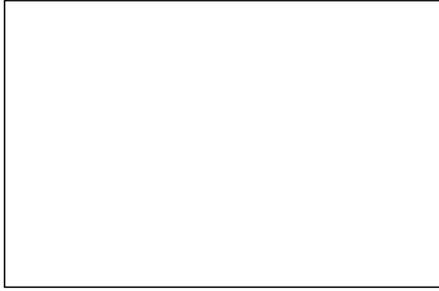
C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

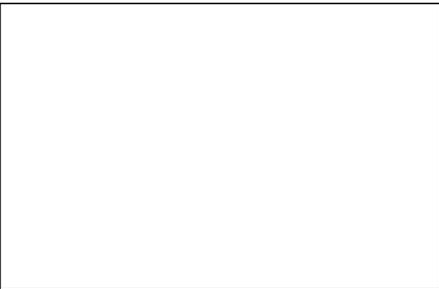
C

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

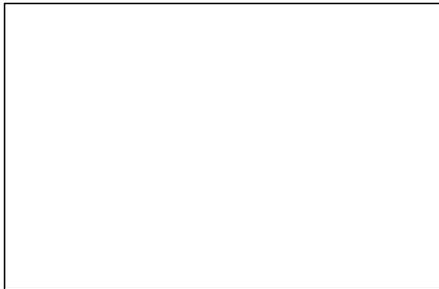
C

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

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

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

Grimoire des légendes

{2}



Artefact

R

Le Grimoire des légendes arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « page » sur lui.

À chaque fois que votre commandant arrive sur le champ de bataille ou attaque, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire des légendes.

{1}, {T}, retirez un marqueur « page » du Grimoire des légendes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réceptacle du Cérébropyre

{4}



Artefact

C

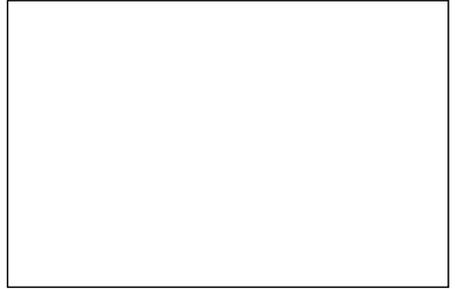
Le Réceptacle du Cérébropyre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuir ensemble

{1}{U}



Éphémère

C

Choisissez deux créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents. Renvoyez ces créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parhéliion II

{6}{W}{W}



Artefact légendaire : véhicule

R

Vol, initiative, vigilance

À chaque fois que le Parhéliion II attaque, créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance, attaquants.

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-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

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

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Chulane, conteur de récit

{2}{G}{W}{U}



Créature légendaire : humain et druide

M

Vigilance

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte, puis vous pouvez mettre une carte de terrain depuis votre main sur le champ de bataille.

{3}, {T} : Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast