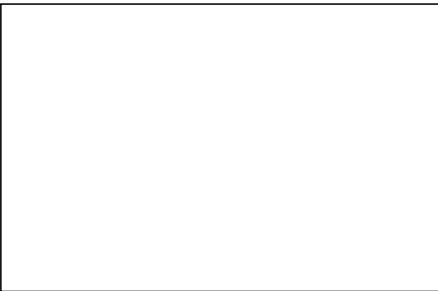


Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive, 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

Ancien immémoré

{3}{G}



Créature : élémental

R

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

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

Araignée lance-dard

{4}{G}



Créature : araignée

U


Portée

Quand l'Araignée lance-dard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée avec le vol.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse arboricole {2}{G}{G}{G}



Créature : géant R

Portée


{3}{G}{G}{G} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Colosse arboricole devient monstrueux, détruisez une créature avec le vol ciblée qu'un adversaire contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale golgothien {2}{G}



Créature : serpent U

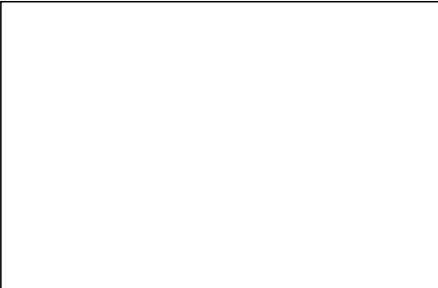
Contact mortel

Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie dans sa main une carte de son cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}



Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

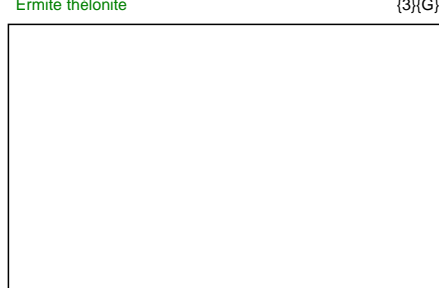
Protection contre le noir

{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite thélonite {3}{G}



Créature : elfe et shaman R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.


Mue {3}{G}{G} (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 l'Ermite thélonite est retourné face visible, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un {G}




Créature : humain et limon U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)  
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de la meute {5}{G}{G}




Créature : bête U

Piétinement  
Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

8/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du progrès {4}{G}{G}



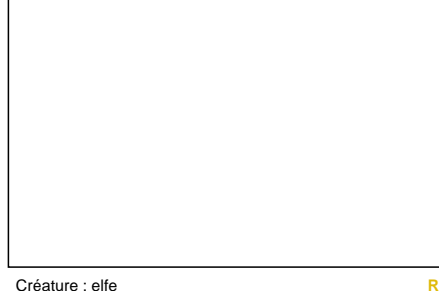
Créature : élémental R

Quand le Fléau du progrès arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.  
Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau du progrès pour chaque permanent détruit de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de la griffe {2}{G}



Créature : elfe R

Flash  
Quand la Meneuse de la griffe arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque créature non-jeton mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble proie

{2}{G}



Créature-enchantement : licorne

U

Grâce {5}{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.)

Toutes les créatures capables de bloquer la Noble proie ou la créature enchantée le font.

La créature enchantée gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane viridiane

{2}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Quand la Shamane viridiane arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au terreau

{2}{G}



Créature : centaure et shaman

U

Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées de son cimetière à sa bibliothèque.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}



Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile grand chêne

{5}{G}

Créature : sylvin

U

Flash  
Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère d'Ohran

{1}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent

R

À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère à patagia

{3}{G}

Créature : serpent

U

Vol

Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte et bleue Serpent.

Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que {U} n'ait été dépensé pour la lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur illusoire

{4}{U}

Créature : chat et illusion

U

Flash

À chaque fois que l'Embusqueur illusoire subit des blessures, piochez autant de cartes.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie manta de plax

{1}{U}

Créature : bête

U

Flash

Quand la Raie manta de plax arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le linceul jusqu'à la fin du tour.

Quand la Raie manta de plax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que {G} n'ait été dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires

{3}{U}

Créature : humain et ninja

C

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère née de la couvée

{4}{U}

Créature : serpent

U

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

À chaque fois que la Vipère née de la couvée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sagesse

{1}{G}{U}

Créature : serpent

U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sagesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}

Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaseto, archimage orochi

{1}{G}{U}

Créature légendaire : serpent et sorcier

M

{G}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Si cette créature est un serpent, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Selkie aux yeux glacés

{1}{GU}{GU}



Créature : ondin et gremlin

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Première oratrice Zegana

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



Créature légendaire : ondin et sorcier

R

La Première oratrice Zegana arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Quand la Première oratrice Zegana arrive, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique

{GU}{GU}{GU}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Serpent mystique

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



Créature : serpent

R

Flash

Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence verdoyante

{4}{G}{G}



Rituel

R

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

? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

? Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? 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

Cycle alimentaire d'Ezuri

{5}{G}{G}{G}



Rituel

R

Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent, créez un jeton de créature 4/4 verte Phyrexian et Bête. Chacun de ces jetons se bat contre une créature différente parmi ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade du désert

{4}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un permanent ciblé.

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

Maîtrise biomantique

{4}{GU}{GU}{GU}



Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que le joueur ciblé contrôle, puis piochez une carte pour chaque créature qu'un autre joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {G}.  
Greffe 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



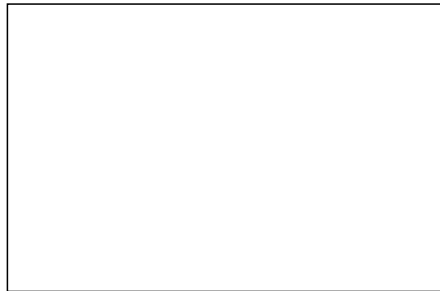
Terrain

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

Caverne zoécite



Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau du Commandement



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Flambeau du Commandement : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

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

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

Haut marché



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

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

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Novijen, le C?ur du progrès



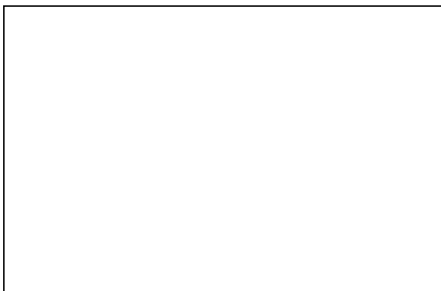
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{G}{U}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque  
créature qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

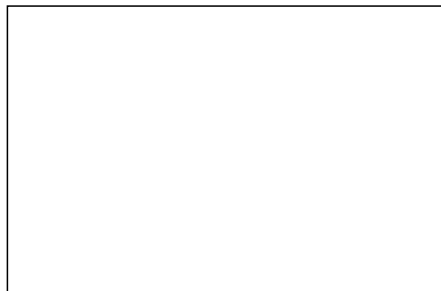
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

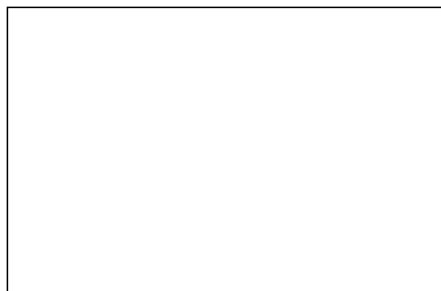
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{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

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Bottes de piedagile

{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. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvoir orochi

{X}{X}



Artefact

R

Le Couvoir orochi arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

{5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur « charge » sur le Couvoir orochi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffe faucheuse

{5}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}



Artefact : équipement

R

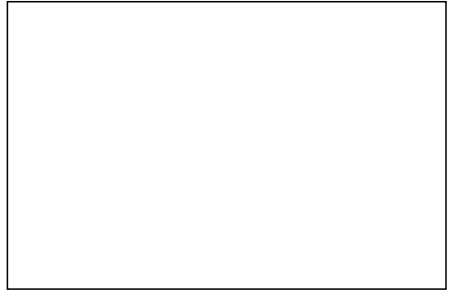
La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} {3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Simic

{3}



Artefact

U

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

{G}{U} : La Runeclé de Simic devient une créature-artefact 2/3 verte et bleue Crabe avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

Arachnogénèse

{2}{G}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 1/2 verte Araignée avec la portée, X étant le nombre de créatures qui vous attaquent. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures non-Araignée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}

Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux cobras

{4}{G}{G}

Éphémère : piège

U

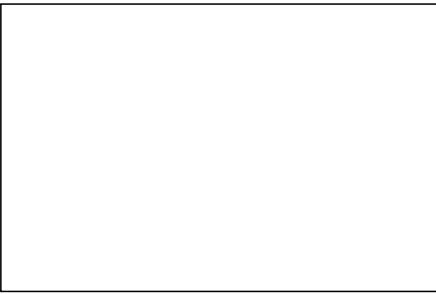
Si un permanent non-créature sous votre contrôle a été détruit ce tour-ci par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {G} à la place du coût de mana de ce sort.

Créez quatre jetons de créature 1/1 verte Serpent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}



Éphémère

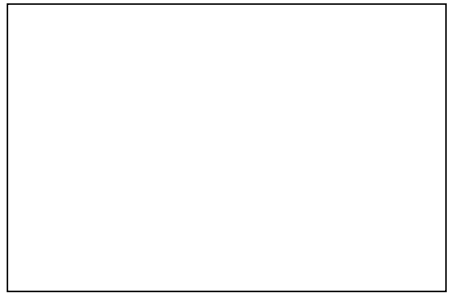
U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée synthétique

{4}{U}{U}



Éphémère

R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début de la prochaine étape de fin, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz autant de cartes de créature, mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confrontation miroir

{4}{U}{U}



Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.  
Pour chaque créature qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature et qui est bloquant cette créature. Exilez ces jetons à la fin du combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forme du serpent

{2}{GU}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour des dragons

{4}{U}{U}{U}



Enchantement

R

Quand le Jour des dragons arrive sur le champ de bataille, exiliez toutes les créatures que vous contrôlez. Créez ensuite autant de jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.  
Quand le Jour des dragons quitte le champ de bataille, sacrifiez tous les dragons que vous contrôlez. Renvoyez ensuite les cartes exilées sur le champ de bataille, sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.  
Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezuri, griffe du progrès

{2}{G}{U}



Créature légendaire : phyrexian et elfe et guerrier

M

À chaque fois qu'une créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un marqueur « expérience ».  
Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

