

Avatar du Soleil verdoyant

{5}{G}{G}



Créature : dinosaure et avatar

R

À chaque fois que l'Avatar du Soleil verdoyant ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant

{2}{G}



Créature : antilope

C

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

À l'activation de ce rituel, créez un jeton de créature 1/1 blanc Humain.

À l'activation de ce rituel, créez un jeton de créature 1/1 blanc Humain.

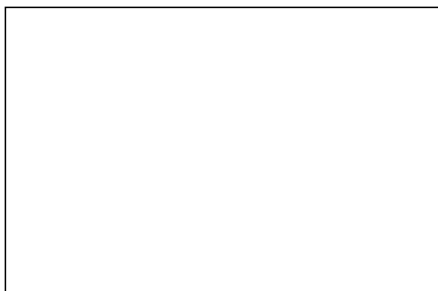
Créez un jeton de créature 1/1 blanc Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne des sylves

{1}{G}



Créature : elfe et éclairé

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur la Championne des sylves.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade chercheuse de verdure

{1}{G}

Créature : dryade

U

{T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du panthéon

{1}{G}

Créature : centaure et shaman

R

Les sorts d'enchantement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

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

Intruse aux boucles d'or

{G}

Créature : humain et berserker

U

À chaque fois que l'Intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Bienvenue chez nous; {5}{G}{G}


<i>Rituel : aventure</i>;

Créez trois jetons de créature 2/2 verte Ours. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)


{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de la spirale {1}{G}



Créature : elfe et druide R

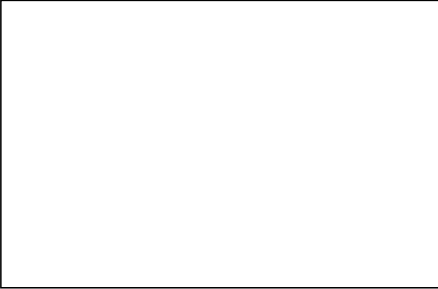
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution {2}{G}



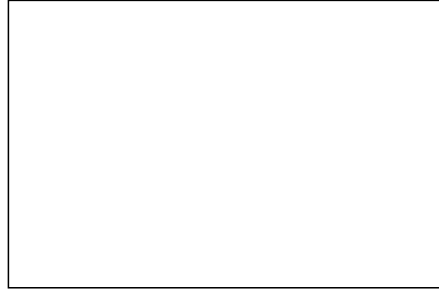
Créature : elfe et druide U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin de Tuinval {5}{G}



Créature : sylvin et druide C

Faveur de chêne {3}{G}

Rituel : aventure

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakuseth, gueule de flammes

{4}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Drakuseth attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidée du Pacte des guildes

{2}{U}

Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

À chaque fois que l'Affidée du Pacte des Guildes inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

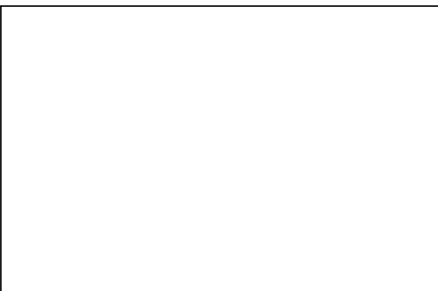
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn viral

{3}{U}



Créature : phyrexian et drakôn

U

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

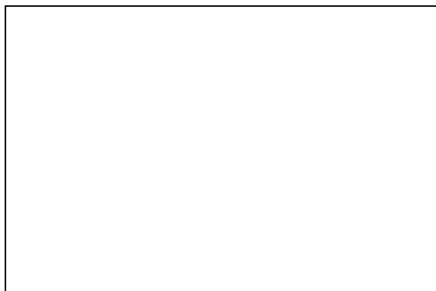
{3}{U} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faërie animatrice

{2}{U}



Créature : peuple fée

U

Vol

Donner la vie {2}{U}

<i>Rituel : aventure</i>

Un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 0/0. Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne manta

{3}{U}



Créature : vedalken et gremlin et mutant

U

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

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des glaces

{2}{U}



Créature : humain et noble et sorcier

C

À chaque fois que la Reine ds glaces inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

Fureur de l'hiver {1}{U}

<i>Rituel : aventure</i>

Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technicien de dispersion

{4}{U}

Créature : vedalken et artificier

C

Quand le Technicien de dispersion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animar, Âme des éléments

{U}{R}{G}

Créature légendaire : élémental

M

Protection contre le blanc et contre le noir

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Animar, Âme des éléments. Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur Animar.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue de Brumegué

{3}{U}

Créature : tortue terrestre

C

À chaque fois que la Tortue de Brumegué attaque, une autre créature non-Humain attaquante ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabigator

{4}{GU}{GU}

Créature : crabe et tortue terrestre et crocodile

C

Défenseur

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

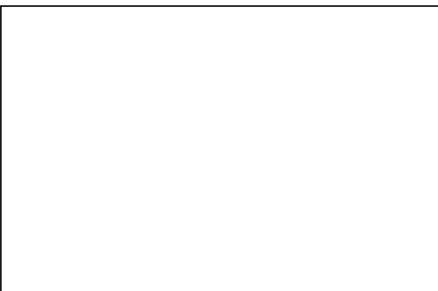
Tant que le Crabigator a au moins un marqueur +1/+1 sur lui, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

6/6

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

Hydre née de la sauvagerie

{X}{R}{G}



Créature : hydre

M

Double initiative

L'Hydre née de la sauvagerie arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{1}{R/G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre née de la sauvagerie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Carrel

{G}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

{1}{G}, {T} : Ce tour-ci, chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{1}{U}, {T} : Déplacez un marqueur +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez à une autre créature ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intet, le rêveur

{3}{U}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

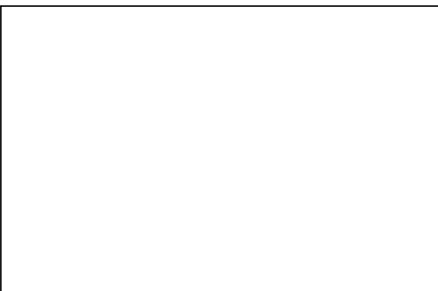
À chaque fois qu'Intet, le rêveur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, exiliez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. Vous pouvez regarder cette carte tant qu'elle reste exilée. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'Intet reste sur le champ de bataille.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Modeleurs de la nature

{1}{G}{U}



Créature : ondin et shaman

U

{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

{2}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportunité de taille

{2}{G}



Rituel

U

Vous pouvez sacrifier deux nourritures. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 7/7 verte Géant. Sinon, créez trois jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riku aux deux reflets

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



Créature légendaire : humain et sorcier

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {U}{R}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

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

2/2

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

Souffler ta maison

{2}{R}



Rituel

C

Jusqu'à trois créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci. Détruisez celles qui sont des murs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs de mana

{1}{U}



Rituel

U

Les terrains que le joueur ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}



Rituel

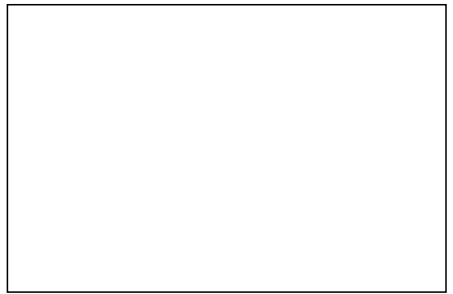
M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



Terrain

U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt

C

{T} : Ajoutez {G}.)

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes



Terrain

R

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chaudière d'Izzet



Terrain

U

La Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus



Terrain

R

Défense talismanique

Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

R

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
{U}

C

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

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

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

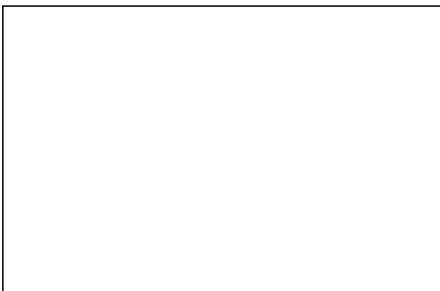
Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

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 de commandement



Terrain

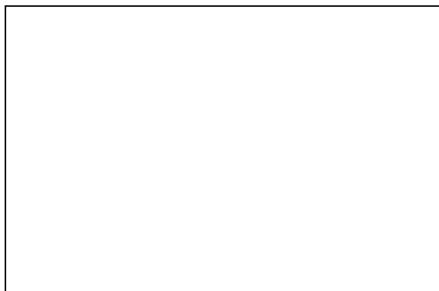
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabinet du conjurateur

{5}



Artefact

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau aux trois souhaits

{5}



Artefact

M

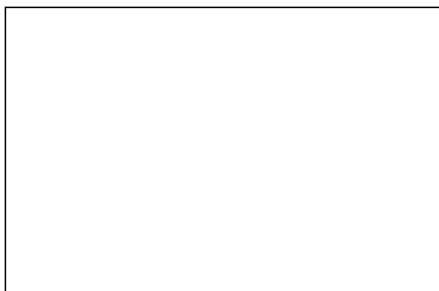
L'Anneau aux trois souhaits arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « souhait » sur lui.

{5}, {T}, retirez un marqueur « souhait » de l'Anneau des trois souhaits : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé variable

{1}



Artefact

U

{1}, {T} : Dégagez un autre artefact ciblé.

{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galion du conquérant

{4}

Artefact : véhicule

R

Quand le Galion du conquérant attaque, exilez-le à la fin du combat, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé, sous votre contrôle.

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.)

2/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trèfle porte-bonheur

{2}

Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel d'aventure, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise

{4}{R}{R}

Artefact légendaire : équipement

M

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk **M**

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, acolyte de la flamme

{1}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra **R**

{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, le sage de la lune

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo **M**

{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu'un joueur ciblé contrôle.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri Rade

{1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri **M**

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat avec une autre créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative, le piétinement, la défense talismanique et la célérité. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de puissance

{4}{G}{G}

Éphémère **R**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral, conduit de l'orage

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral **R**

À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, Ral, conduit de l'orage inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

{+2} : Regard 1.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin naturelle

{2}{G}

Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ionisation

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. L'ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

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

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand comme une tige de haricot

{3}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3, a la portée et est un géant en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites de croissance d'Iltimoc

{2}{G}

Enchantement légendaire

R

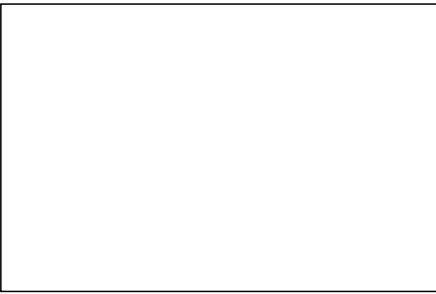
Quand les Rites de croissance d'Iltimoc arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez les Rites de croissance d'Iltimoc.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de croissance

{1}{G}



Enchantement

U

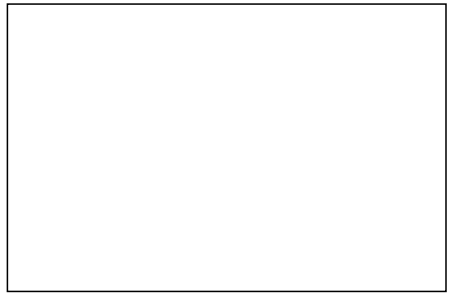
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans la toile de la guerre

{3}{R}{R}



Enchantement

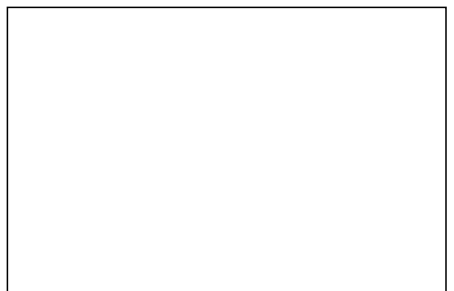
R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Salve de canon de Vance

{3}{R}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.
À chaque fois que vous lancez votre troisième sort du tour, vous pouvez transformer la Salve de canon de Vance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouillifier

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. (Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcantà

{1}{U}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcantà.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil enchanté

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Sommeil enchanté arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perchoir du drakôn aux feuilles

{3}{G}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance simic

{G}{U}



Enchantement

R

{1}{G}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic.

Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast