

Atraxa, grande unificatrice

{3}{G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange **M**

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie  
Quand Atraxa, grande unificatrice arrive sur le champ de bataille, révéléz les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel sont des types de carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fou de guerre violent

{3}{B}

Créature : nain et barbare **C**

Quand le Fou de guerre violent arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.  
&lt;i>&gt;Représailles pointues&lt;/i> ? À chaque fois que le Fou de guerre violent devient bloqué par une créature, le contrôleur de cette créature perd 5 points de vie.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aventurière de Ravenloft

{3}{B}

Créature : humain et gremlin et assassin **R**

Quand l'Aventurière de Ravenloft arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.  
Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, à la place exiliez-la et mettez un marqueur « contrat » sur elle.  
À chaque fois que l'Aventurière de Ravenloft attaque, si vous avez terminé un donjon, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte qu'il possède en exil avec un marqueur « contrat » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche des Custodi

{3}{B}{B}

Créature : zombie et clerc **R**

Quand la Liche des Custodi arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.  
À chaque fois que vous devenez le monarque, un joueur ciblé sacrifie une créature.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de passages

{3}{B}



Créature : tieffelin et psychagogue

U

Lien de vie

Quand la Voyante de passages arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

Au début de votre étape de fin, si vous détenez l'initiative, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voyante de passages.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth royal

{4}{G}{G}



Créature : dinosaure

R

Piétinement

Quand le Béhémoth royal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana pendant que vous êtes le monarque, ajoutez un mana supplémentaire de n'importe quelle couleur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aventurier de Montprofond

{3}{G}



Créature : géant et guerrier

R

Vigilance

Quand l'Aventurier de Montprofond arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

{T} : Ajoutez {G}{G}. Si vous avez terminé un donjon, ajoutez six {G} à la place.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur vengeur

{4}{G}

Créature : dragon et ranger

C

Piétinement

Quand le Chasseur vengeur arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchard aarakocra

{3}{U}

Créature : oiseau et gremlin

C

Vol

Quand le Mouchard aarakocra arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aventurière du Tombeau des Horreurs

{5}{U}

Créature : elfe et moine

R

Quand l'Aventurière du Tombeau des Horreurs arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, copiez-le. Si vous avez terminé un donjon, copiez ce sort deux fois à la place. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourvoyeur de la Féerie sauvage

{4}{U}

Créature : orque et sorcier

U

Quand le Pourvoyeur de la Féerie sauvage arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

Au début de votre étape de fin, si vous détenez l'initiative, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée et Dragon avec le vol.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aventurière du Plumet blanc

{2}{W}

Créature : orque et clerc

R

Quand l'Aventurière du Plumet blanc arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, dégagez une créature que vous contrôlez. Si vous avez terminé un donjon, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez à la place.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Mère des machines

{4}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Vigilance

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Les permanents qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités de permanents que vos adversaires contrôlent.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champions de Minas Tirith

{5}{W}

Créature : humain et soldat

R

Quand les Champions de Minas Tirith arrivent sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, si vous êtes le monarque, cet adversaire peut payer {X}, X étant le nombre de cartes dans sa main. S'il ne le fait pas, il ne peut pas vous attaquer à ce combat.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploratrice aguerrie

{3}{W}

Créature : humain et guerrier

R

Quand l'Exploratrice aguerrie arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

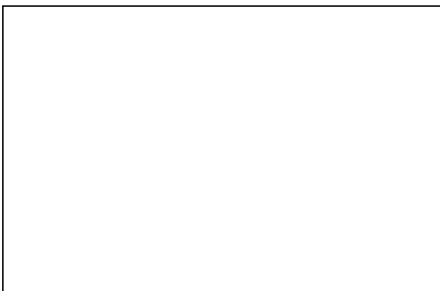
À chaque fois que vous attaquez, la cible attaquante, clerc, gredin, guerrier ou sorcier acquiert la protection contre les créatures jusqu'à la fin du tour. Elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de prison du palais

{2}{W}{W}



Créature : humain et soldat

U

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

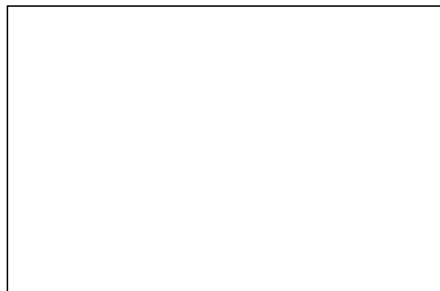
Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire devienne le monarque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de l'automne

{1}{G}{W}



Créature : dryade et chevalier

R

Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevalière de l'automne.

? Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

? Vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brago, roi éternel

{2}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et noble

M

Vol

Quand Brago, roi éternel inflige des blessures de combat à un joueur, exilez n'importe quel nombre de permanents non-terrain que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rilsa Rael, caïd

{3}{U}{B}



Créature légendaire : humain et gremlin

U

Contact mortel

Quand Rilsa Rael, caïd arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

À chaque fois que vous attaquez, une créature attaquante ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. Si vous avez terminé un donjon, cette créature gagne aussi +5/+0 et acquiert l'initiative et la menace jusqu'à la fin du tour.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tivit, revendeur de secrets

{3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : sphinx et gremlin

M

Vol, parade {3}

&lt;i>Dilemme du conseil</i> ? À chaque fois que Tivit arrive sur le champ de bataille ou qu'il inflige des blessures de combat à un joueur, en commençant par vous, chaque joueur vote pour preuve ou pot-de-vin. Pour chaque vote pour preuve, enquêtez. Pour chaque vote pour pot-de-vin, créez un jeton Trésor. Pendant le vote, vous pouvez voter une fois supplémentaire. (Les votes peuvent être pour des choix différents ou le même choix.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner

{B}{B}

Rituel

M

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.  
Surcharge {2}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yarok, le Profané

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

Créature légendaire : élémental et horreur

M

Contact mortel, lien de vie

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

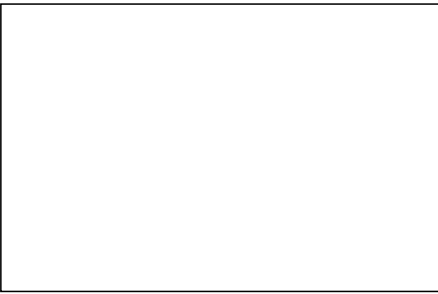
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois visites

{1}{G}



Rituel

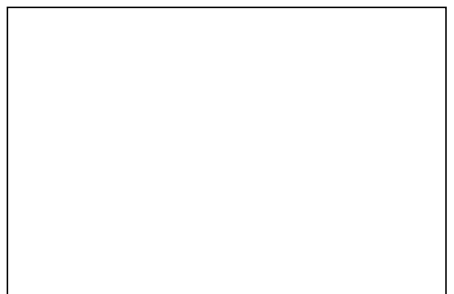
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin prismatique

{X}{W}



Rituel

U

&lt;i>Convergence</i> ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

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

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

**R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Flottebranche



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Noirepercée



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de  
base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachez 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

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus joailler

{0}

Artefact

M

{T}, sacrifiez le Lotus joailler : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}

Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}

Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de curiosité

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Le Talisman de curiosité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de hiérarchie

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de résistance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Le Talisman de résistance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'éternelle Vagabonde

{4}{W}{W}



Planeswalker légendaire

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer L'éternelle Vagabonde à chaque combat.

{+1} : Exilez jusqu'à une cible, artefact ou créature. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin de ce joueur.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Samouraï avec la double initiative.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-4} : Pour chaque joueur, choisissez une créature que ce joueur contrôle. Chaque joueur sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle qui ne sont pas choisies de cette manière.

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}



Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aminatou, la façonneuse de destin

{W}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Aminatou

M

{+1} : Piochez une carte, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque.

{-1} : Exilez un autre permanent ciblé que vous possédez, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle.

{-6} : Choisissez gauche ou droite. Chaque joueur acquiert le contrôle de tous les permanents non-terrain autres qu'Aminatou, la façonneuse de destin contrôlés par le joueur suivant dans la direction choisie.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aminatou, la façonneuse de destin peut être votre commandant.

Messe noire

{B}



Éphémère

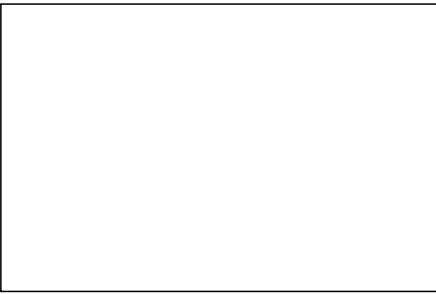
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flux d'essence

{U}



Éphémère

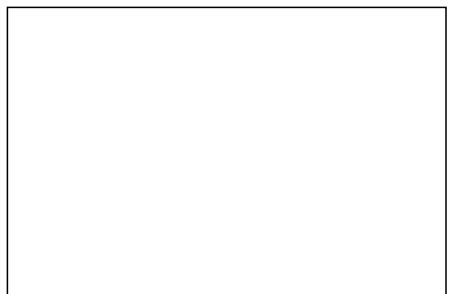
U

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion temporelle de Tétéiri

{1}{U}



Éphémère

C

Exilez un permanent ciblé que vous contrôlez. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Si elle arrive sur le champ de bataille comme une créature, elle arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage

{W}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interlude inquiétant

{2}{W}



Éphémère

R

Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémérer

{W}



Éphémère

C

Exilez la créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail du justicier

{1}{W}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vacillement du destin

{1}{W}



Éphémère

C

Exilez une cible, créature ou enchantement, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladāmri

{G}{W}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni décisif

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : forêt

Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

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

Reboisement des régions reculées

{3}{G}

Enchantement

U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Végétation luxuriante

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu de savoir

{4}{U}

Enchantement

M

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

&lt;b>Visions de Vantress</b> {1}{U}

&lt;i>Éphémère : aventure</i>

Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

R

Flash

&lt;i>Domaine</i> ? Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand l'Emprisonnement par les lignes ley arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

