Kaust, les yeux de la clairière {RW}{G}

Créature légendaire : dryade et détective M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui a été retournée face visible ce tour-ci inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.
{T} : Retournez face visible une créature attaquante face cachée ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de bête {2}{G}{G}

Créature : elfe et druide R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : Snake Shaman 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

Colosse krosian {6}{G}{G}{G}

Créature : bête U

Mue {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc-de-givre d'Ohran {3}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bois-murmure {3}{G}{G}

Créature : élémental M

Au début de votre entretien, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)
Sacrifiez l'Élémental de bois-murmure : Jusqu'à la fin du tour, les créatures non-jeton face visible que vous contrôlez acquièrent « Quand cette créature meurt, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorche-nuage krosian {7}{G}{G}{G}

Créature : bête et mutant R

Au début de votre entretien, sacrifiez l'Écorche-nuage krosian à moins que vous ne payiez {G}{G}.
Mue {7}{G}{G}

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de racines {4}{G}{G}

Créature : élémental R

Mue {5}{G}{G}
Quand l'Élémental de racines est retourné face visible, vous pouvez mettre une carte de créature de votre main sur le champ de bataille.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueurs de la Route du sel {3}{G}

Créature : chien et guerrier U

À chaque fois qu'un autre permanent que vous contrôlez est retourné face visible, si c'est une créature, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.
Mégamue {3}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Douze {3}{G}

Créature : elfe et lézard et guerrier R

Piétinement
À chaque fois que l'Expérience Douze ou qu'une autre créature que vous contrôlez est retournée face visible, mettez sur cette créature un nombre de marqueurs +1/+1 égal à sa force.
Déguisement {4}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite thélonite {3}{G}

Créature : elfe et shamane 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

Hydre cagoularde {X}{G}{G}

Créature : serpent et hydre M

L'Hydre cagoularde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Quand l'Hydre cagoularde meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur +1/+1 sur elle.
Mue {3}{G}{G}
Au moment où l'Hydre cagoularde est retournée face visible, mettez 5 marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinière inquiète {1}{G}

Créature : dryade C

Déguisement {G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)
Quand la Jardinière inquiète est retournée face visible, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}

Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon preneur d'empreinte {1}{G}

Créature : limon R

Contact mortel
À chaque fois que le Limon preneur d'empreinte ou qu'une autre créature que vous contrôlez est retournée face visible, créez un jeton de créature 0/0 verte Limon avec le piétinement. Le jeton arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre d'autres créatures que vous contrôlez.
Déguisement {3}{G}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nantuko de la couvée {1}{G}

Créature : insecte et druide U

À chaque fois que le Nantuko de la couvée subit des blessures, vous pouvez créer autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.
Mue {2}{G}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière {1}{G}

Créature : humain et guerrier R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.
Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)
Quand la Protectrice de la tanière est retourné face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saryth, croc de la vipère {2}{G}{G}

Créature légendaire : humain et psychagogue R

Les autres créatures engagées que vous contrôlez ont le contact mortel.
Les autres créatures dégagées que vous contrôlez ont la défense talismanique.
{1}, {T} : Dégagez une autre créature ciblée ou un terrain ciblé que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor mortebrume {1}{G}{G}

Créature : dinosaure et bête M

Contact mortel
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, vous pouvez renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, le Raptor mortebrume face visible ou face cachée.
Mégamue {4}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de guerre temurien {4}{G}{G}

Créature : humain et shamane R

Quand le Shamane de guerre temurien arrive sur le champ de bataille, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez cette carte sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, si c'est une créature, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivaliste aïnok {1}{G}

Créature : chien et shamane U

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)
Quand le survivaliste aïnok est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilant nantuko {3}{G}

Créature : insecte et druide et mutant C

Mue {1}{G}
Quand le Vigilant nantuko est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toski, porteur de secrets {3}{G}

Créature légendaire : écureuil R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Indestructible
Toski, porteur de secrets attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yedora, jardinière des tombes {4}{G}

Créature légendaire : sylvin et druide U

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez la renvoyer sur le champ de bataille face cachée sous le contrôle de son propriétaire.
C'est un terrain Forêt. (Il n'a pas d'autres types ou capacités.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du trône {4}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)
À chaque fois que le Fléau du trône attaque pour la première fois à chaque tour, s'il attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, dégagez toutes les créatures attaquantes. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer impérial {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
Mue {6}{R}{R}
Quand l'Escouflenfer impérial est retourné face visible, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de dragon, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neheb, l'Éternel {3}{R}{R}

Créature légendaire : zombie et minotaure et guerrier M

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 points de vie.)
Au début de votre deuxième phase principale, ajoutez {R} pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix des nuées cendreuses {2}{R}{R}

Créature : phénix M

Vol
Quand le Phénix des nuées cendreuses meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille face cachée.
Mue {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Phénix des nuées cendreuses est retourné face visible, il inflige 2 blessures à chaque joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tesak, cerbère de Judith {3}{R}

Créature légendaire : élémental et chien R

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a au moins un marqueur +1/+1 sur elle.)
Les autres chiens que vous contrôlez ont l'emportement.
Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs sur elles ont la célérité.
À chaque fois que Tesak, cerbère de Judith attaque, ajoutez {R} pour chaque créature attaquante.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plie-l'éclair {3}{R}

Créature : gobelin et sorcier R

Déguisement {1}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)
Quand la Plie-l'éclair est retournée face visible, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quel nombre d'autres sorts et/ou capacités.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.
Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de dragon caché {1}{W}

Créature : humain et guerrier R

Lien de vie
Mégamue {2}{W} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)
Quand le Tueur de dragon caché est retourné face visible, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4 qu'un adversaire contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des perles {1}{W}

Créature : humain et moine R

Mue {3}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand le Maître des perles est retourné face visible, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire accueillante {2}{W}

Créature : vampire R

Vol
À chaque fois qu'au moins une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duskana, la Mère de la rage {2}{R}{G}{W}

Créature légendaire : ours M

Quand Duskana, la Mère de la rage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec une force et une endurance de base de 2/2.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force et une endurance de base de 2/2 attaque, elle gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

5/5

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

Sidar Kondo de Djamûraa {2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier M

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
Les créatures sans le vol ou la portée que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/5

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Jeska {2}{R}

Rituel R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.
? Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.
? Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité {4}{W}{W}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants {4}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation {2}{R}{G}

Rituel R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars

Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Branche de Vitu-Ghazi

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
Déguisement {3} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)
Quand la Branche de Vitu-Ghazi est retournée face visible, ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
La Clairière de scories arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

Terrain U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis calmerage

Terrain R

Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Orée de la Krosia

Terrain U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics sacrés

Terrain : montagne et plaine **C**

({T} : Ajoutez {R} ou {W}.)
Les Pics sacrés arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier

Terrain **R**

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle

Terrain U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire des Dieux abandonnés

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts incolores. N'activez que si vous contrôlez au moins sept terrains.

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

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

Temple du triomphe

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 {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion

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 {W}.

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

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

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié

Terrain R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée

Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bestiaire du façonneur de vie {3}

Artefact R

Au début de votre entretien, regard 1.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Note de rançon {1}

Artefact : indice R

Quand la Note de rançon arrive sur le champ de bataille, surveillez 1.
{2}, sacrifiez la Note de rançon : Choisissez l'un ?
? Voilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
? Incitez une créature ciblée.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin du destin {3}

Artefact R

{T} : Manifestez une carte de votre main. (Mettez cette carte sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Note de rançon {1}

Artefact : indice R

Quand la Note de rançon arrive sur le champ de bataille, surveillez 1.
{2}, sacrifiez la Note de rançon : Choisissez l'un ?
? Voilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
? Incitez une créature ciblée.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projekteur panoptique {4}

Artefact R

{T} : Le prochain sort de créature face cachée que vous lancez ce tour-ci coûte {3} de moins à lancer.
Si retourner face visible un permanent face cachée 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour du Languebestion {4}{G}

Éphémère R

Choisissez l'un ?
? Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures non-Humain que vous contrôlez.

? Les créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surprise époustouflante {3}{R}{R}

Éphémère R

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Retournez-la face visible si elle est face cachée. Puis elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique {2}{R}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence inexpliquée {3}{W}

Éphémère R

Pour chaque joueur, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent exilé de cette manière, son contrôleur voile la carte du dessus de sa bibliothèque. (Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste de mystère {1}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature face cachée arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, si c'est une créature, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscuring Aether**** {G}

Enchantement R

Face-down creature spells you cast cost {1} less to cast.
{1}{G}: Turn Obscuring Aether face down. (It becomes a 2/2 creature.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise d'Ugin {4}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature incolore, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque.
À chaque fois que vous attaquez avec des créatures d'une force totale supérieure ou égale à 6, vous pouvez retourner face visible une créature face cachée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de l'inapparence {1}{W}

Enchantement R

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.
{3}{W} : Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension voilée {3}{W}

Enchantement R

Quand l'Ascension voilée arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « vol » sur chaque créature face cachée que vous contrôlez.
Les créatures face cachée que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille avec un marqueur « vol » sur elles.
Au début de votre entretien, vous pouvez voiler la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véritable identité {1}{W}

Enchantement R

À chaque fois que la Véritable identité ou qu'un autre permanent que vous contrôlez est retourné face visible, regard 1, puis piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
Déguisement {W} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée pour {3} comme une créature 2/2 avec parade {2}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de déguisement.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast