

Brutebraise, gueule purificatrice

{3}{R}{G}

Créature légendaire : élémental et loup

M

Piétinement

Les sorts d'enchantement que vous lancez depuis votre main ont la cascade. (À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement depuis votre main, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et 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

Cerf brun

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez le Cerf brun : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batoths déchaînés

{4}{G}{G}

Créature : bête

M

Piétinement

<i>Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blairielle au chapeau vert

{3}{G}



Créature : blaireau et druide

R

Chaque fongus et chaque saprobionte que vous contrôlez a « {T} : Ajoutez {G}. »

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Escapade fongique {2}{G}

<i>Éphémère : aventure</i>

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus

{1}{G}



Créature : serpent

R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}



Créature : bête

U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de jeunes pousses

{4}{G}



Créature : dryade

R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Les saprobiontes que vous contrôlez gagnent +2/+2 tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur de sentier

{1}{G}

Créature : raton-laveur et éclaireur

R

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

À chaque fois que vous déboursez 8, renvoyez jusqu'à une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Vous déboursez 8 au moment où vous dépensez votre huitième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma

{3}{G}

Créature légendaire : ours

R

Les sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghalta, Faim primordiale

{10}{G}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grothama, elle-qui-dévore-tout

{3}{G}{G}

Créature légendaire : guivre

M

Les autres créatures ont « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez faire qu'elle se batte contre Grothama, elle-qui-dévore-tout. »

Quand Grothama quitte le champ de bataille, chaque joueur pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures infligées à Grothama ce tour-ci par les sources qu'il contrôlait.

10/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kodama de l'Arbre de l'est

{4}{G}{G}

Créature légendaire : esprit

R

Portée

À chaque fois qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, s'il n'a pas été mis sur le champ de bataille par cette capacité, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal depuis votre main.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ursidé au pelage persistant

{4}{G}

Créature : élémental et ours

R

Piétinement

Cachette 3, cachette 3 (Quand cette créature arrive, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.)

À chaque fois que l'Ursidé au pelage persistant inflige des blessures de combat à un joueur, s'il y a des cartes exilées par lui, vous pouvez jouer l'une d'elles sans payer son coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur du terreau de Llanowar

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

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

{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit prospère

{2}{R}

Créature : raton-laveur et gredin

R

Progéniture (1) (Vous pouvez payer {1} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.)

Initiative

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons Trésor engagés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale

{4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure **R**

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur de théières

{3}{R}

Créature : raton-laveur et guerrier **U**

Menace

À chaque fois que vous déboursez 4, le Frondeur de théières inflige 2 blessures à chaque adversaire. (Vous déboursez 4 au moment où vous dépensez votre quatrième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon pyrofaucheur

{3}{R}{R}

Créature : élémental et oiseau **R**

Vol, célérité

À chaque fois que le Faucon pyrofaucheur attaque, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

À chaque fois que vous déboursez 6, acquérez le contrôle de jusqu'à un artefact ciblé tant que vous contrôlez le Faucon pyrofaucheur. (Vous déboursez 6 au moment où vous dépensez votre sixième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bello, barde des tonces

{1}{R}{G}

Créature légendaire : raton-laveur et barde **M**

Pendant votre tour, chaque artefact non-équipement et chaque enchantement non-Aura que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 est une créature 4/4 Élémental en plus de ses autres types, et a l'indestructible, la célérité, et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grumgully, le généreux

{1}{R}{G}



Créature légendaire : goblin et shaman

U

Chaque autre créature non-Humain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor mythinérant

{R}{G}



Créature : raton-laveur et barde

U

À chaque fois que vous déboursez 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mentor mythinérant. (Vous déboursez 4 au moment où vous dépensez votre quatrième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)

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

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

Culture

{2}{G}



Rituel

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

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

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

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

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

Caverne oubliée

Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crêtes boisées

Terrain : montagne et forêt

C

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

Les Crêtes boisées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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
{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

Forêt de Karpluse



Terrain

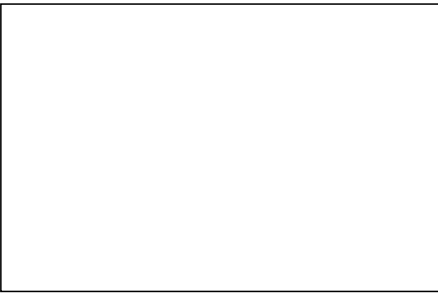
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

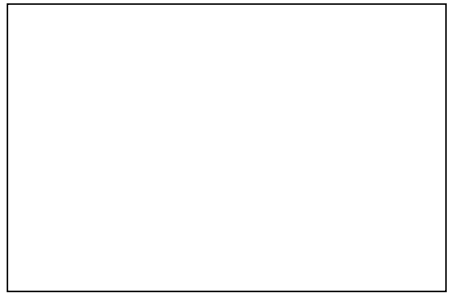
R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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, exiliez-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

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

Ravin enragé



Terrain

R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {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

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 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

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Anneau solaire

{1}




Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron {4}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Archive hédron : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul {2}

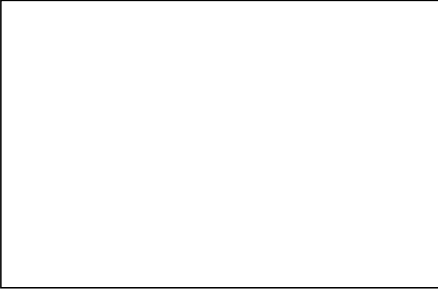


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

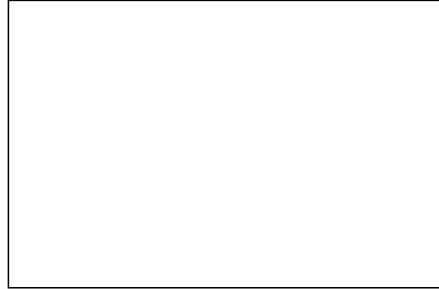


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}



Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échine d'Ish Sah

{7}



Artefact

R

Quand l'Échine d'Ish Sah arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

Quand l'Échine d'Ish Sah est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Échine d'Ish Sah dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hamstersphère roulante

{7}



Artefact : véhicule

R

La Hamstersphère roulante gagne +1/+1 pour chaque hamster que vous contrôlez.

À chaque fois que la Hamstersphère roulante attaque, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Hamster, puis elle inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de hamsters que vous contrôlez.

Pilotage 3

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}




Artefact

U

{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

Pierre de l'esprit {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}



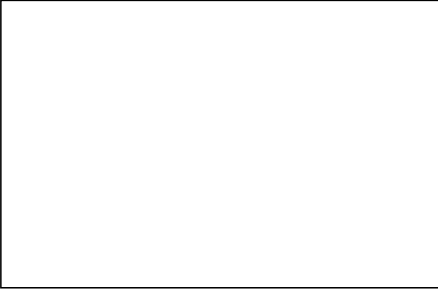
Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'impulsion {2}

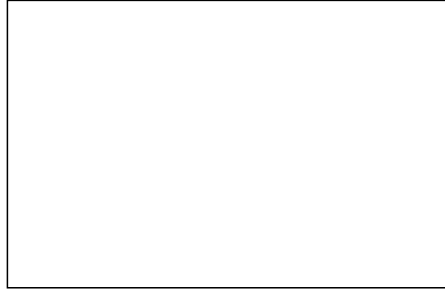


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {T} : Ajoutez {R} ou {G}. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chariot d'Esika {3}{G}



Artefact légendaire : véhicule R

Quand le Chariot d'Esika arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Chat.

À chaque fois que le Chariot d'Esika attaque, créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.

Pilotage 4

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stock des trafiquants d'alcool

{5}{G}

Artefact

M

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Créez un jeton Trésor. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri, anarchiste de Bolas

{1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri

R

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

{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de créature que vous lancez ce tour-ci ne peuvent pas être contrecarrés.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le pactole

{3}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la découverte

{3}{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance surnaturelle

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



Enchantement

R

Au début de chaque combat, doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le mieux taillé des halliers

{3}{G}{G}



Enchantement

R

Quand Le mieux taillé des halliers arrive, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de cette créature.
Au début de votre étape de fin, piochez deux cartes si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don primitif

{5}{G}



Enchantement

M

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 3/3 verte bête.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pour le plus grand bien

{2}{G}{G}



Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée, puis défaussez-vous de trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk

{2}{G}



Enchantement

U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, 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

Carnage des berserkers

{3}{R}{R}



Enchantement

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de l'oiseau-soleil

{5}{R}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre main, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana de ce sort. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieur ou égale à X révélée de cette manière sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de richesses

{3}{R}{R}

Enchantement

R

Quand la Pluie de richesses arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Trésor.

Le premier sort que vous lancez à chaque tour pour lequel du mana d'un trésor a été dépensé pour le lancer a la cascade. (Quand vous lancez le sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent de l'alchimiste

{3}{R}

Enchantement : classe

R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Quand le Talent de l'alchimiste arrive, créez deux jetons Trésor engagés.

{1}{R} : Niveau 2

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet

artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

{4}{R} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort, si du mana d'un

trésor a été dépensé pour le lancer, cette classe inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à chaque adversaire.

Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

R

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre entretien, exiliez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Violence gratuite

{2}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Si une créature que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

