

Goshintai de la Source de vie

{3}{G}

Créature-enchantement légendaire : reliquaire **M**

{W}{U}{B}{R}{G}, {T} : Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière. À chaque fois que le Goshintai de la Source de vie ou qu'un autre reliquaire non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature-enchantement 1/1 incolore Reliquaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportuniste morbide

{2}{B}

Créature : humain et gremlin **U**

À chaque fois qu'au moins une autre créature meurt, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars

{X}{X}

Créature-artefact : construction **R**

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui. Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars. {1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yahenni, partisan immortel

{2}{B}

Créature légendaire : éthérien et vampire **U**

Célérité  
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Yahenni, partisan immortel.  
Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré

{3}{G}

Créature : élémental

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré. Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade du bosquet ilyseén

{2}{G}

Créature-enchantement : nymphe et dryade

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours. Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de l'automne

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment. Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque. &lt;i>?&lt;/i> Tant que vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, vous pouvez lancer des sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

2/3

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

Tisseuse du sanctuaire

{1}{G}



Créature-enchantement : dryade

R

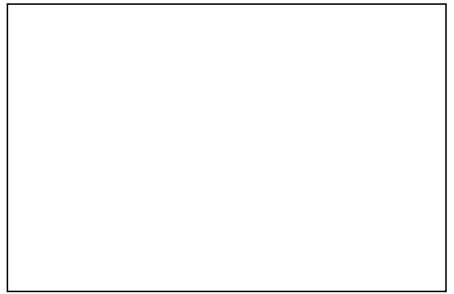
{T} : Ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran

{4}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable

{2}{G}



Créature : humain et éclairé

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau

{2}{R}



Créature : changeforme

R

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

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Vingtième de crapauterie

{3}{U}

Créature : grenouille et sorcier

R

La taille maximale de votre main est vingt.

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures, mettez un marqueur +1/+1 sur Le Vingtième de crapauterie et piochez une carte.

À chaque fois que Le Vingtième de crapauterie attaque, vous gagnez la partie s'il y a au moins vingt marqueurs sur lui ou si vous avez au moins vingt cartes en main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie

{W}

Créature-enchantement : nymphe

U

Lien de vie

{1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskaïdékaphile

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

R

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

Au début de votre entretien, si vous avez exactement treize cartes dans votre main, vous gagnez la partie.

{3}{U} : Piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurofoké

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Protection contre le noir et contre le rouge

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, Souverain du soleil

{2}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.

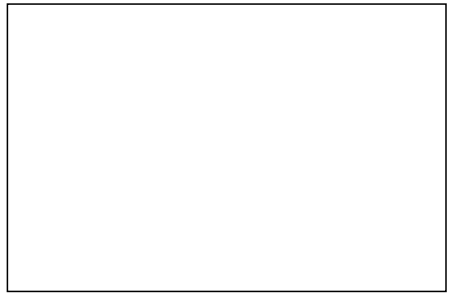
{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régent flambesoleil

{3}{W}{W}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur le Régent flambesoleil et vous gagnez 1 point de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangara, le diplomate

{3}{W}



Créature légendaire : humain et clerc

R

Lien de vie

À chaque fois qu'un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous attaquent et/ou attaquent un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalai, Voix de l'abondance

{3}{W}



Créature légendaire : ange

R

Vol


Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avec la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R


Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant M


Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}




Créature : humain et clerc C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre du Terrier des Fæes {1}{G}{W}



Créature : sylvin et druide R

Vigilance

L'Ancêtre du Terrier des Fæes gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biovisionnaire

{1}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Au début de l'étape de fin, si vous contrôlez quatre créatures ou plus nommées Biovisionnaire, vous gagnez la partie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin sinueux

{3}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et/ou de porte, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kynaïos et Tiro de Mélétiis

{R}{G}{W}{U}



Créature légendaire : humain et soldat

M

Au début de votre étape de fin, piochez une carte. Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de sa main, puis chaque joueur qui n'a pas fait ainsi pioche une carte.

2/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

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

Arrogance tragique

{3}{W}{W}

Rituel

R

Pour chaque joueur, vous choisissez parmi les permanents que ce joueur contrôle un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker. Puis chaque joueur sacrifie tous les autres permanents non-terrain qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum inquiétant

{W}{W}{B}{B}{G}{G}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec des noms différents depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

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

Broussaille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain

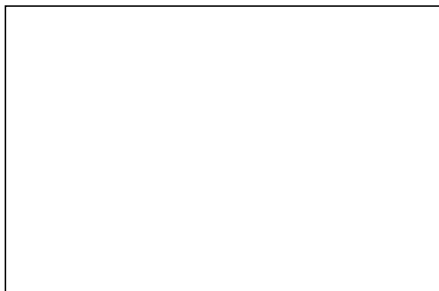
R

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

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer



Terrain

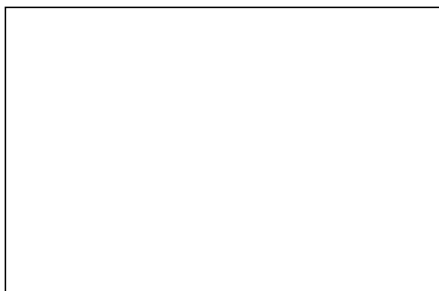
M

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du labyrinthe



Terrain

M

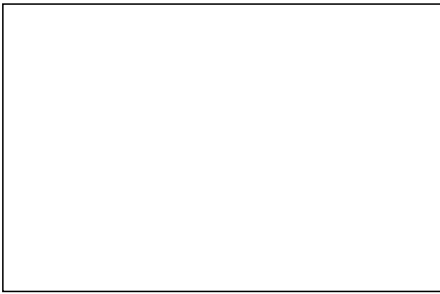
Ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, renvoyez ce terrain dans la main de son propriétaire : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de porte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Si vous contrôlez au moins dix portes avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Forêt



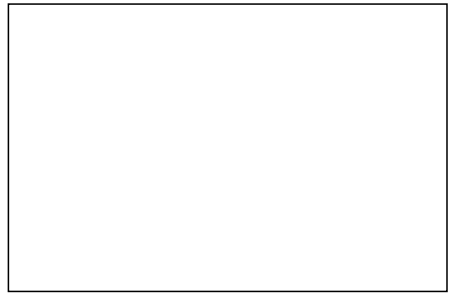
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### L'Arbre-monde



Terrain

R

L'Arbre-monde arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Tant que vous contrôlez au moins six terrains, les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez

L'Arbre-monde : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de dieu, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Place de l'Harmonie



Terrain

R

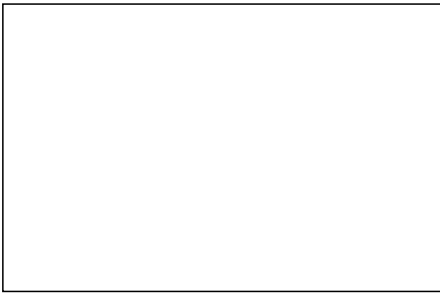
Quand la Place de l'Harmonie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 3 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Place des portails



Terrain : porte

**C**

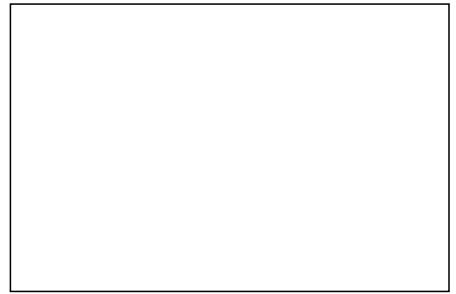
La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Pont de Pointépine



Terrain-artefact

**C**

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

Indestructible

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Plaine



Terrain de base : plaine

**C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Porte de Côté



Terrain : porte

**C**

{T} : Ajoutez {C}.

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

{1}, {T}, engagez une porte dégagée que vous contrôlez :

Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T},

sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de Gond



Terrain : porte

U

Les portes que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille dégagées.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'une porte que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la Falaise



Terrain : porte

C

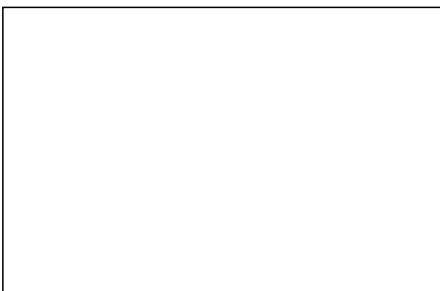
La Porte de la Falaise arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Porte de la Falaise arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.

{T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la Citadelle



Terrain : porte

C

La Porte de la Citadelle arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Porte de la Citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.

{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Manoirs



Terrain : porte

C

La Porte des Manoirs arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au moment où la Porte des Manoirs arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.  
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la Mer



Terrain : porte

C

La Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu.  
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte du Dragon noir



Terrain : porte

C

La Porte du Dragon noir arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au moment où la Porte du Dragon noir arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le noir.  
{T} : Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



### Promenade généreuse



Terrain

R

La Promenade généreuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.

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

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

### Terre agricole envahie



Terrain

R

La Terre agricole envahie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

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

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

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

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

Fontaine à halo

{2}{W}



Artefact

M

{W}, {T}, dégagez une créature engagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

{W}{W}, {T}, dégagez deux créatures engagées que vous contrôlez : Piochez une carte.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, dégagez quinze créatures engagées que vous contrôlez : Vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de Masquebois

{4}



Artefact

R

Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

{3}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin. (Il a tous les types de créature.)

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 Samourai 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.

Rêves accablants

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

? Un joueur ciblé pioche X cartes.

? Un joueur ciblé meule deux fois X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

Éphémère de clan : changeforme

U

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

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissimulation astucieuse

{2}{W}{W}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

N'importe quel nombre de permanents non-terrain ciblés que vous contrôlez passent hors phase. (Traitez-les et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'à votre prochain tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention d'Héliode

{X}{W}{W}

Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez X artefacts et/ou enchantements ciblés.

? Un joueur ciblé gagne deux fois X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx

{X}{W}{U}{U}

Éphémère

M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jouissance des richesses

{4}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix trésors, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus morbide

{2}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1, a le contact mortel et est incitée.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez l'Impetus morbide sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}

Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lignification

{1}{G}

Enchantement tribal : sylvin et aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinacle de l'hélice

{G}

Enchantement

R

Linceul

{X} : Mettez X marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins 100 marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus brillant

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ils vécurent heureux...

{2}{W}

Enchantement

R

Quand Ils vécurent heureux... arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne 5 points de vie et pioche une carte.

Au début de votre entretien, s'il y a cinq couleurs parmi les permanents que vous contrôlez, s'il y a au moins six types de carte parmi les permanents que vous contrôlez et/ou les cartes de votre cimetière, et si votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique

{U}

Enchantement

C

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taxe sur le monologue

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

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

Test d'endurance

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Aria de Mayael

{R}{G}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5. Vous gagnez ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la partie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'abondance

{RW}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a le linéul. (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

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