Atraxa, voix des praetors {G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur M

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}

Créature-artefact : golem R

Défenseur
L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.
{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors {G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur M

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur émérite {G}

Créature : humain et soldat et éclaireur U

Quand l'Explorateur émérite meurt, chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et les mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conteur de Boisc?ur {1}{G}{G}

Créature : sylvin R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, chacun des adversaires de ce joueur peut piocher une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution {2}{G}

Créature : elfe et druide U

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier {1}{U}

Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du croissant de lune {U}{U}

Créature légendaire : esprit R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tekuthal, Dominus des enquêtes {2}{U}{U}

Créature légendaire : phyrexian et horreur M

Vol
Si vous deviez proliférer, proliférez deux fois à la place.
{1}{U/P}{U/P}, retirez trois marqueurs parmi les autres artefacts, créatures et planeswalkers que vous contrôlez : Mettez un marqueur « indestructible » sur Tekuthal, Dominus des enquêtes. ({U/P} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoquiste d'Orzhov {2}{W}

Créature : humain et conseiller U

Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôlent ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez jusqu'à votre prochain tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition reconnaissante {1}{W}

Créature : esprit U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flumph {1}{W}

Créature : méduse R

Défenseur, vol
À chaque fois que le Flumph subit des blessures, vous et un adversaire ciblé piochez chacun une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nils, argousin de la discipline {2}{W}

Créature légendaire : humain et clerc R

Au début de votre étape de fin, pour chaque joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.
Chaque créature avec au moins un marqueur sur elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Breena, la démagogue {1}{W}{B}

Créature légendaire : oiseau et psychagogue M

Vol
À chaque fois qu'un joueur attaque un de vos adversaires, si cet adversaire a plus de points de vie qu'un autre de vos adversaires, ce joueur attaquant pioche une carte et vous mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, révélez 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

Edric, maître espion de Trest {1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gredin R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gluntch, le dispensateur {1}{G}{W}

Créature légendaire : méduse R

Vol
Au début de votre étape de fin, choisissez un joueur. Il met deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Choisissez un deuxième joueur pour qu'il pioche une carte. Puis choisissez un troisième joueur pour qu'il crée deux jetons Trésor.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

M. Queue-de-Renard {2}{G}{W}{U}

Créature légendaire : renard et gredin M

Lien de vie
À chaque fois que M. Queue-de-Renard attaque, piochez une nombre de cartes égal au nombre de cartes dans la main du joueur défenseur moins le nombre de cartes dans votre main. Si vous n'avez pas pioché de cette carte de cette manière, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre main.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kwain, factotum itinérant {W}{U}

Créature légendaire : lapin et sorcier R

{T} : Chaque joueur peut piocher une carte, puis chaque joueur qui a pioché une carte de cette manière gagne 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des grands fonds {2}{G}{U}

Créature : humain et sorcier R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur la Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif farfelu {1}{G}{W}{U}

Créature : phelddagrif R

{G}: Le Phelddagrif farfelu gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.
{W}: Le Phelddagrif farfelu acquiert la protection contre le noir et contre le rouge jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé gagne 2 points de vie.
{U}: Le Phelddagrif farfelu acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

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

Selvala, exploratrice sur le retour {1}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et éclaireur R

<i>Pourparler</i> ? {T} : Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, ajoutez {G} et gagnez 1 points de vie. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil du praetor {5}{G}{G}{G}

Rituel M

Renvoyez toutes les cartes de votre cimetière dans votre main. Exilez le Conseil du praetor. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Voyage collectif {G}

Rituel **R**

<i>Union des forces</i> ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque jusqu'à X cartes de terrains de base, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière, les met sur le champ de bataille engagées et mélange ensuite.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de chute stellaire {3}{W}{W}

Rituel R

Faites cadeau d'une carte (Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.)
Détruisez toutes les créatures. Si le cadeau a été promis, renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans votre cimetière de cette manière.

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

Jugement selon le Conseil {1}{W}{W}

Rituel R

<i>Volonté du conseil</i> ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas. Exilez chaque permanent avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

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

Cité d'airain

Terrain R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent

Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

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

Port de l'arrière-pays

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Prairie ruisselante

Terrain : plaine et île **R**

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Prairie ruisselante 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

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Triome de Zagoth

Terrain marais et forêt et île R

({T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)
Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau réplicateur {3}

Artefact neigeux U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « nuit » sur l'Anneau réplicateur. Ensuite, s'il a au moins huit marqueurs « nuit » sur lui, retirez-les tous et créez huit jetons d'artefact neigeux incolores appelés Anneau répliqué avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cloche du temple {3}

Artefact R

{T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrat séduisant {4}

Artefact R

Au début de votre entretien, chaque adversaire peut créer un jeton Trésor. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornucopée astrale {X}{X}{X}

Artefact R

La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Mythe {4}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Vérité et de Justice {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le bleu.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis proliférez.
(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Venser {5}

Artefact R

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

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joyau convoité {6}

Artefact R

Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.
À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendentif de prospérité {3}

Artefact R

Le Pendentif de prospérité arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire de votre choix.
{2}, {T} : Piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Le propriétaire du Pendentif de prospérité pioche une carte, puis ce joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique de Ghirapur {4}

Artefact R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.
Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition {3}

Artefact R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée {B}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman griffe de souhait {1}{B}

Artefact R

Le Talisman griffe de souhait arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ».
{1}, {T}, retirez un marqueur « souhait » du Talisman griffe de souhait : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Un adversaire acquiert le contrôle du Talisman griffe de souhait. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position de Tyvar {X}{G}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X et acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Une créature avec la défense talismanique et l'indestructible ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort bien mérité {3}{W}

Éphémère R

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si les blessures d'une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si les blessures d'une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rênes du pouvoir {2}{U}{U}

Éphémère R

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle. Vous et cet adversaire acquérez chacun le contrôle de toutes les créatures contrôlées par l'autre jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vole fantôme {2}{W}

Éphémère R

Exilez chaque créature que vous contrôlez. Renvoyez ces créatures sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Karametra {3}{G}{G}

Enchantement R

Flash
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surenchère de l'évolution {1}{G}

Enchantement U

Au début de votre entretien, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez et trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance {2}{G}

Enchantement R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Kruphix {1}{U}{U}

Enchantement R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sphère de sécurité {4}{W}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

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

Trêve précaire {1}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : adversaire
Au début de l'étape de fin de l'adversaire enchanté, vous et ce joueur piochez chacun une carte.
Quand vous attaquez l'adversaire enchanté ou un planeswalker qu'il contrôle ou quand il vous attaque ou qu'il attaque un planeswalker que vous contrôlez, sacrifiez la Trêve précaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast