

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

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

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

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

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

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

Centre d'Éther



Terrain

U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

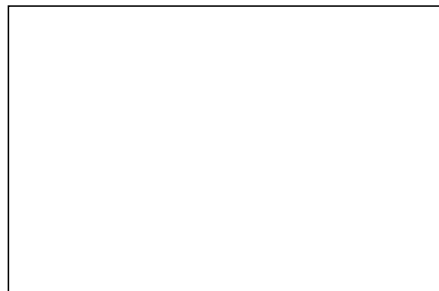
Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Chutes mugissantes



Terrain

R

Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

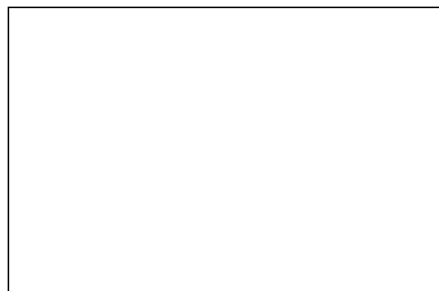
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

{2}{G}{U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Étendues sauvages en évolution



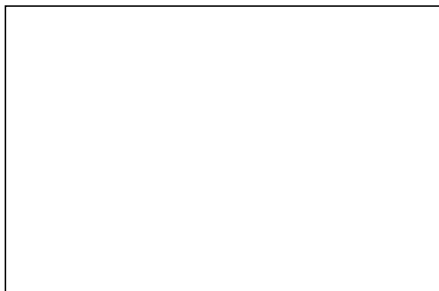
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

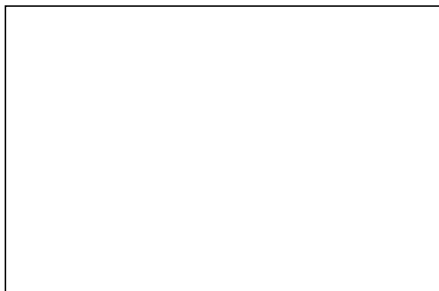
R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique
{2}

Artefact
C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, force vitale
{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa
M

{+1} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Jusqu'à votre prochain tour, il devient une créature 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

{-3} : Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique
{2}

Artefact
C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin Baän
{2}{W}{U}

Planeswalker : Dovin
M

{+1} : Jusqu'à votre prochain entretien, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-0 et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

{-1} : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, chercheuse sur le terrain

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

Planeswalker légendaire : Tamiyo

M

{+1} : Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une de ces créatures inflige des blessures de combat, vous piochez une carte.

{-2} : Engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

{-7} : Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana. »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de pollen

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de pollen

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de pollen

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de pollen

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Début des festivités

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Début des festivités

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Début des festivités

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Début des festivités

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser l'abominable

{1}{W}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des sources non-Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser l'abominable

{1}{W}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des sources non-Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser l'abominable

{1}{W}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des sources non-Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser l'abominable

{1}{W}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des sources non-Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

U

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Luxa

{2}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

U

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Luxa

{2}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Luxa

{2}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible

À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Luxa

{2}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes radieuses

{2}{R}

Rituel

R

Convergence ? Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes radieuses

{2}{R}

Rituel

R

Convergence ? Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement du vide

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-la à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes radieuses

{2}{R}

Rituel

R

Convergence ? Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement du vide

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-la à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasement du vide

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-la à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions fiévreuses

{1}{U}{R}



Enchantement

M

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, cet enchantement inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions fiévreuses

{1}{U}{R}



Enchantement

M

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, cet enchantement inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions fiévreuses

{1}{U}{R}



Enchantement

M

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, cet enchantement inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast