

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

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

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

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

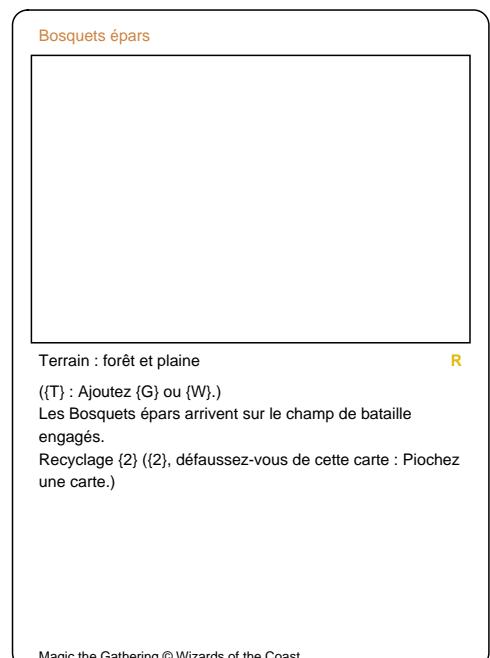
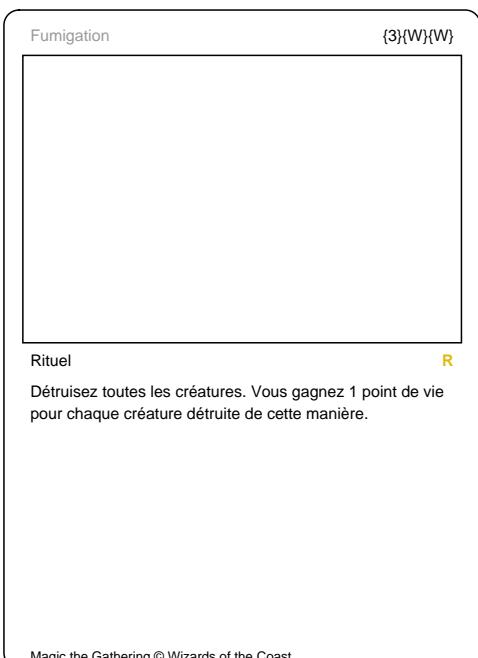
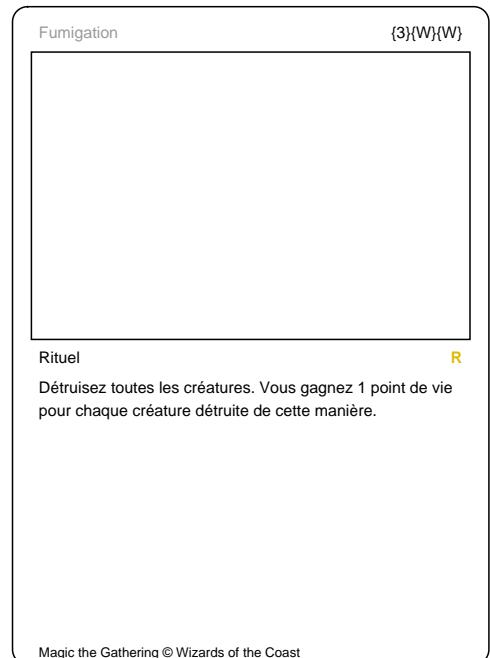
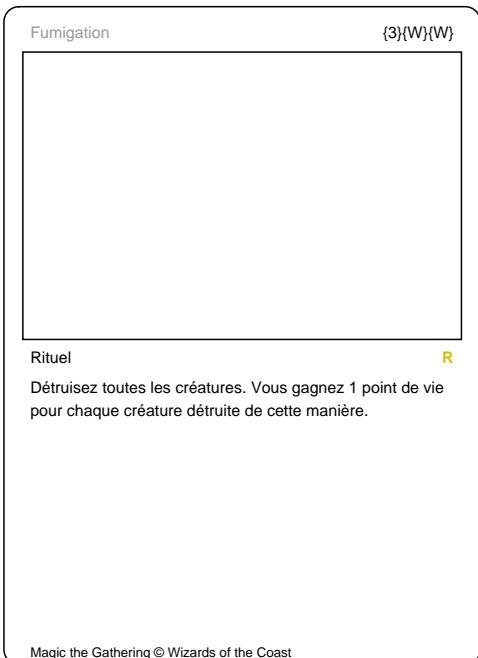
{3}{W}{W}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Bosquets épars



Terrain : forêt et plaine

R

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

Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img width=&quot;65&quot; alt=&quot;align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain landscape icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain landscape icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain landscape icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}

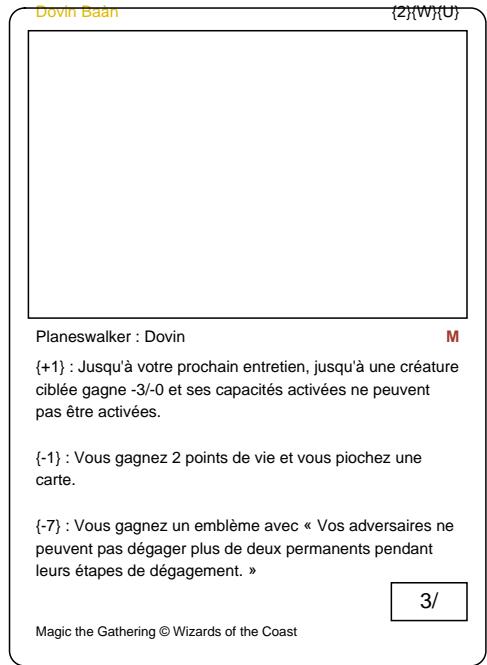
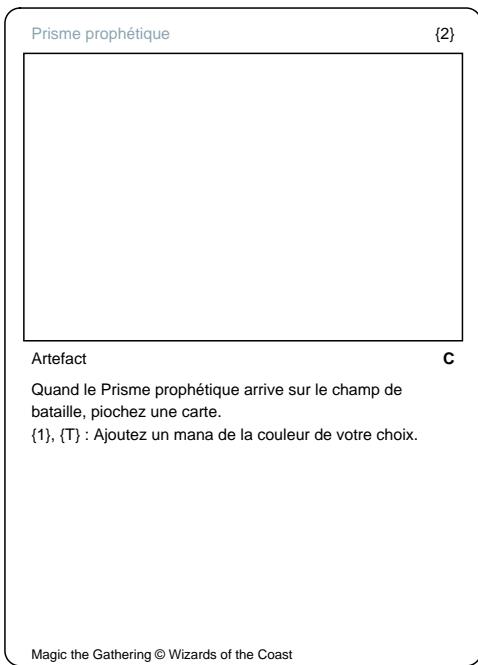
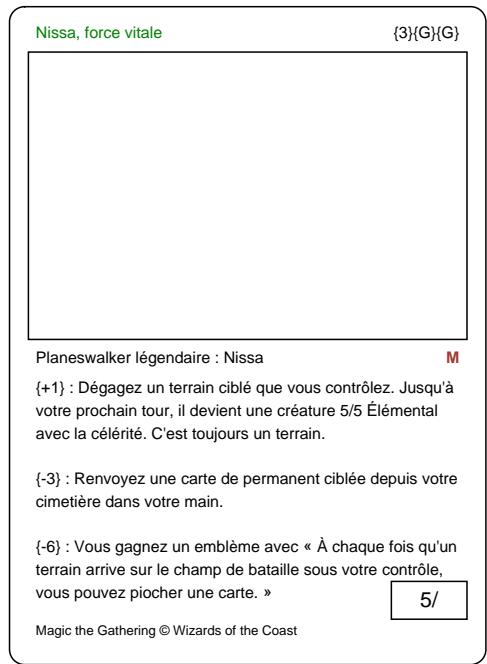
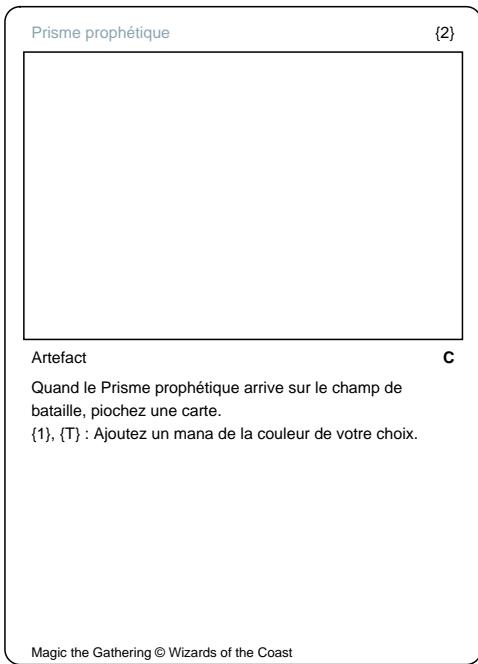
Artifact

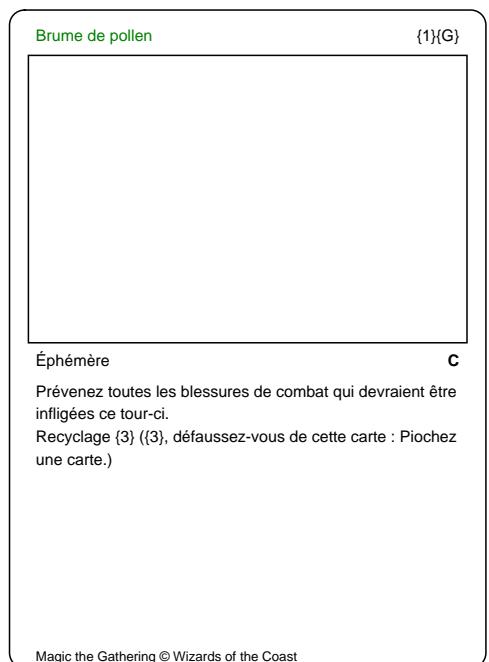
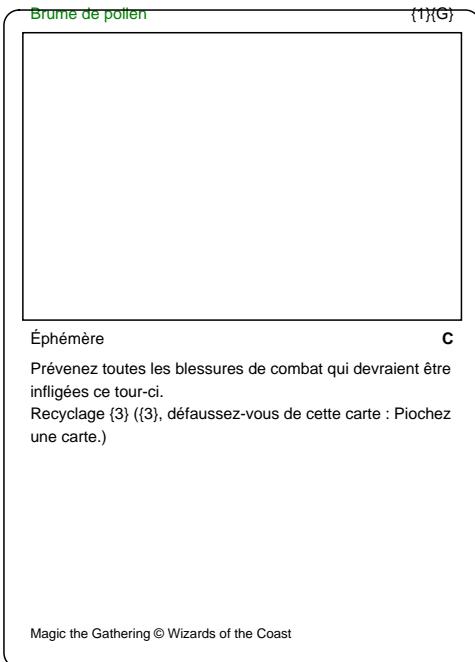
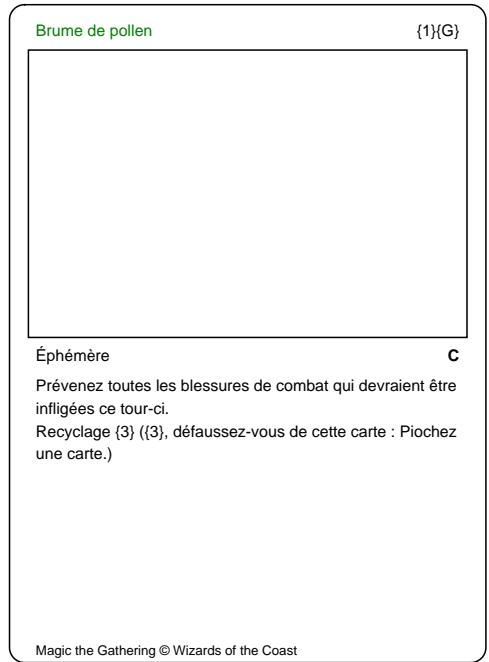
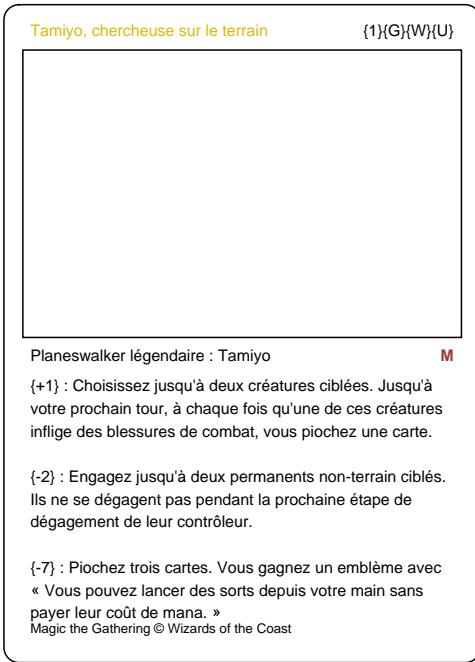
C

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

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

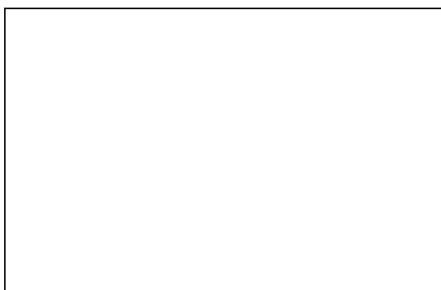
C

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

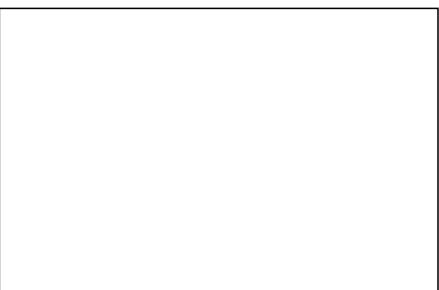
C

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

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}

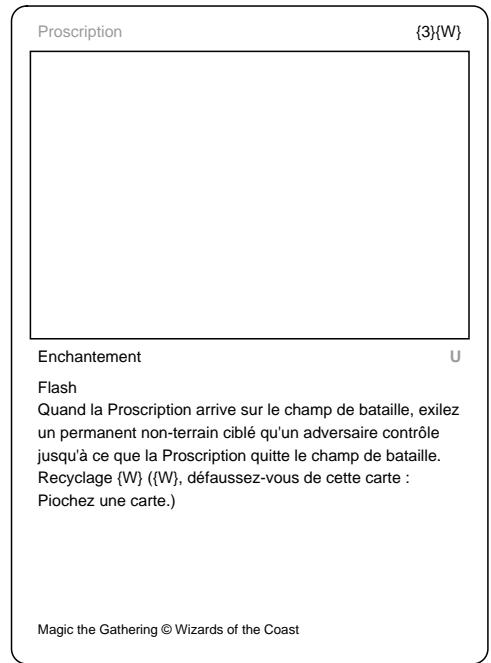
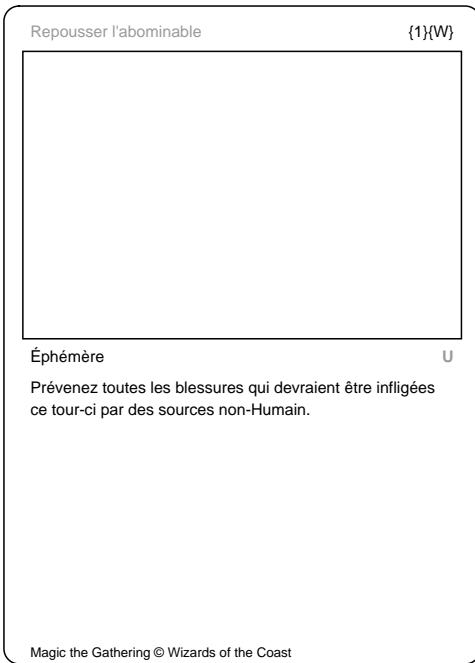
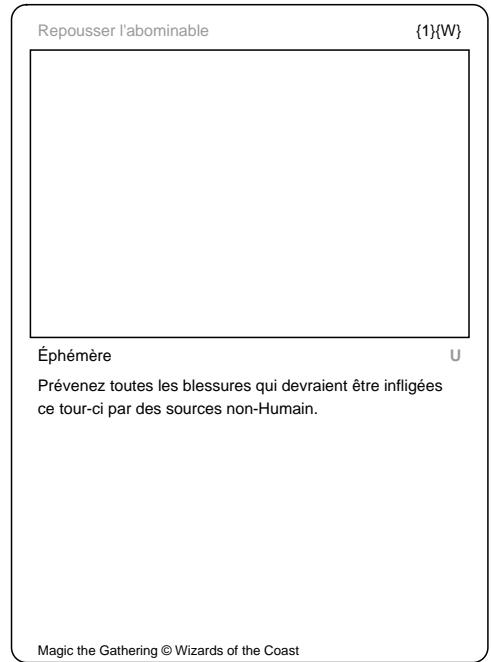
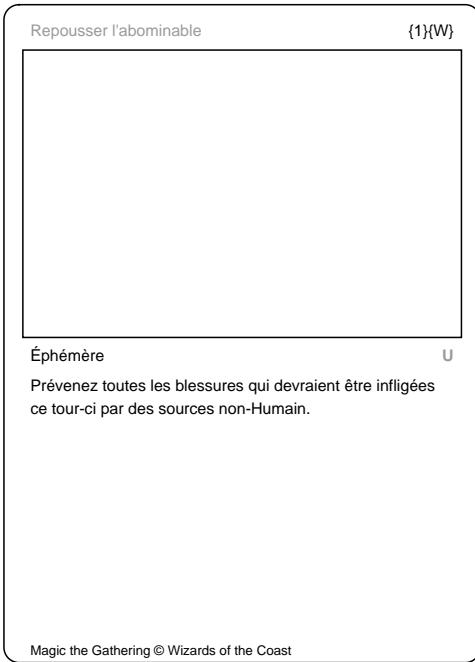
Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}

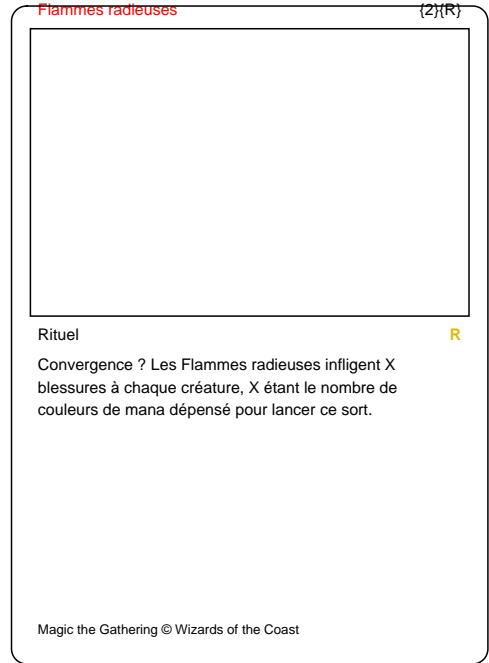
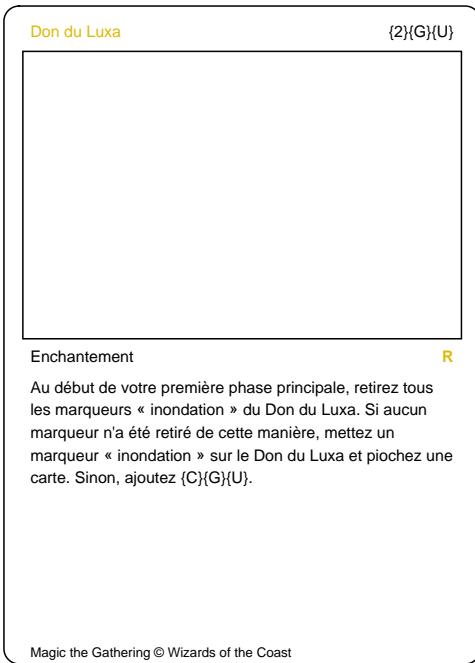
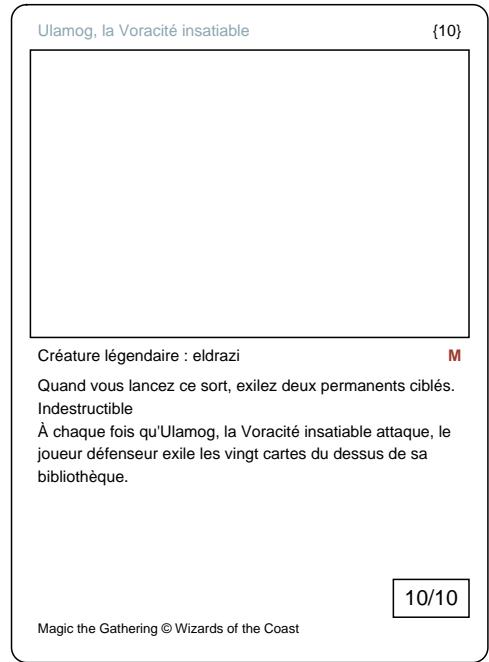
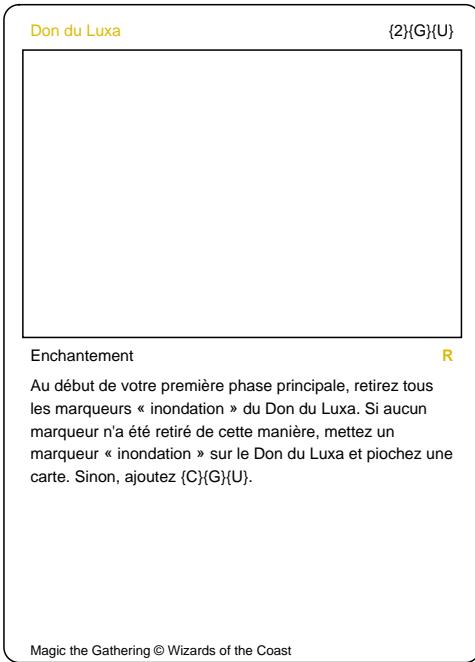
Enchantement

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Flammes radieuses

{2}{R}



Rituel

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassemement du vide

{1}{U}{U}



Éphémère

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.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes radieuses

{2}{R}



Rituel

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassemement du vide

{1}{U}{U}



Éphémère

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.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

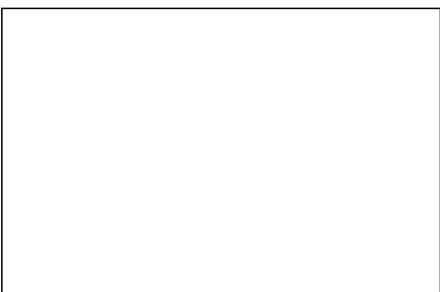
M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast