

Souffler ta maison

{2}{R}



Rituel

Jusqu'à trois créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci. Détruisez celles qui sont des murs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs de mana

{1}{U}



Rituel

Les terrains que le joueur ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}



Rituel

M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karm

R



Terrain

{T} : Ajoutez (C).
(4), {T} : Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(4), {T} : Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



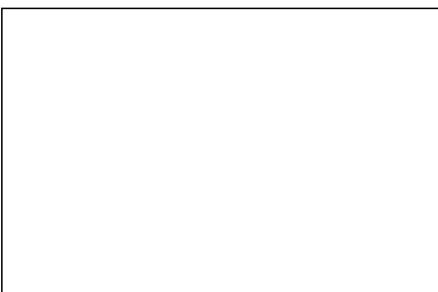
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(GU), {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



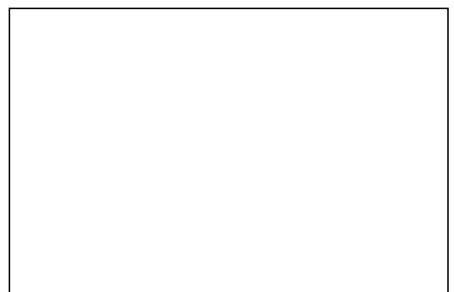
Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt

C

((T) : Ajoutez {G}.)
La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.
Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture.
(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes

Terrain

R

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain

M

Défense talismanique

Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain

U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
une île ou une montagne.

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

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

Forêt



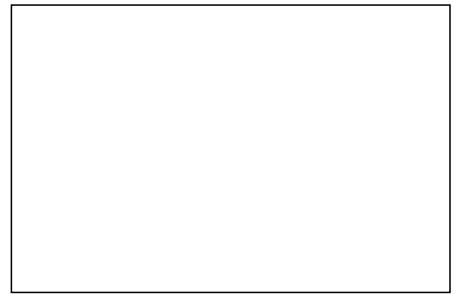
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



Terrain

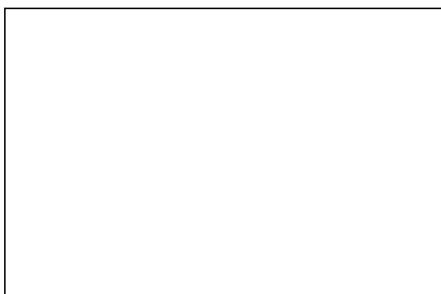
R

{T} : Ajoutez (C).

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



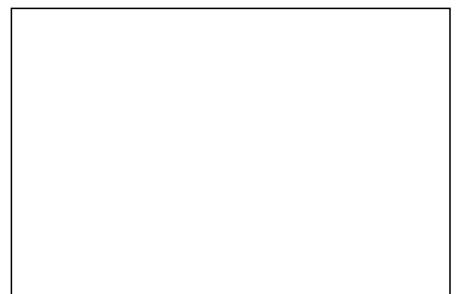
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

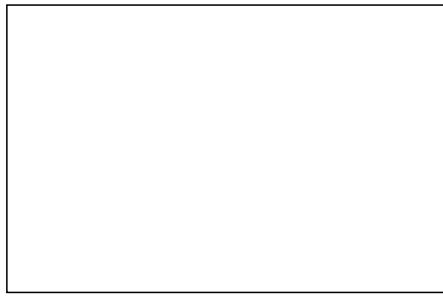
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



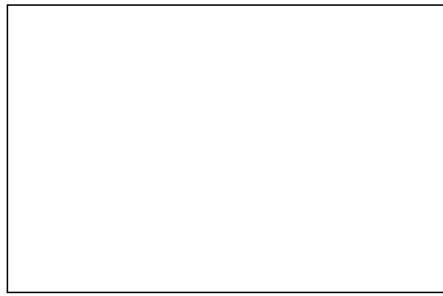
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



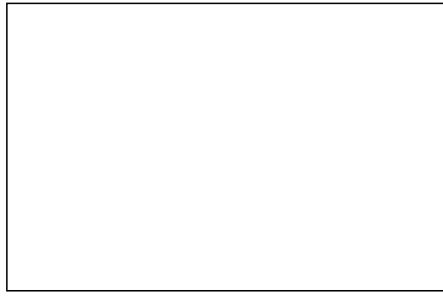
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



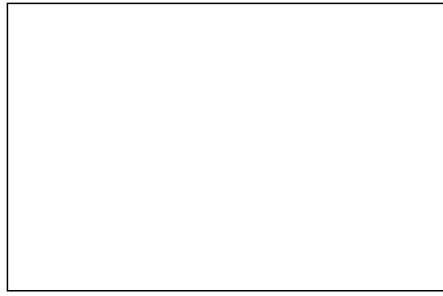
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

{U}

C

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

</center><center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



R

Terrain

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

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

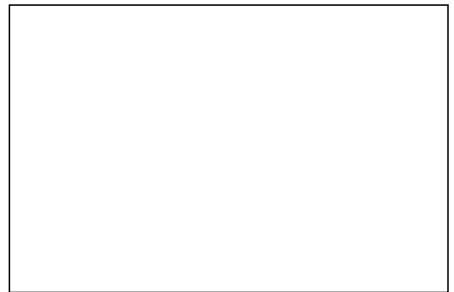
Montagne



Terrain de base : montagne
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
<center></center>

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 contrôlez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



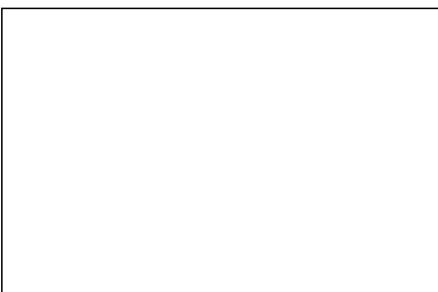
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



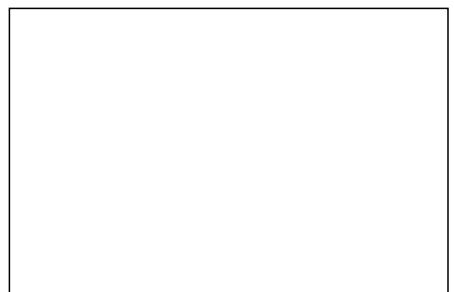
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul**Terrain**

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}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau aux trois souhaits**{5}****Artefact****M**

L'Anneau aux trois souhaits arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « souhait » sur lui.

{5}, {T}, retirez un marqueur « souhait » de l'Anneau des trois souhaits : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement**Terrain**

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

C

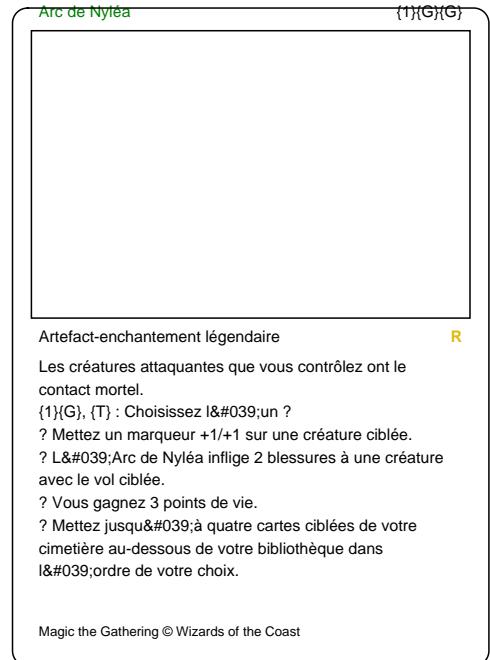
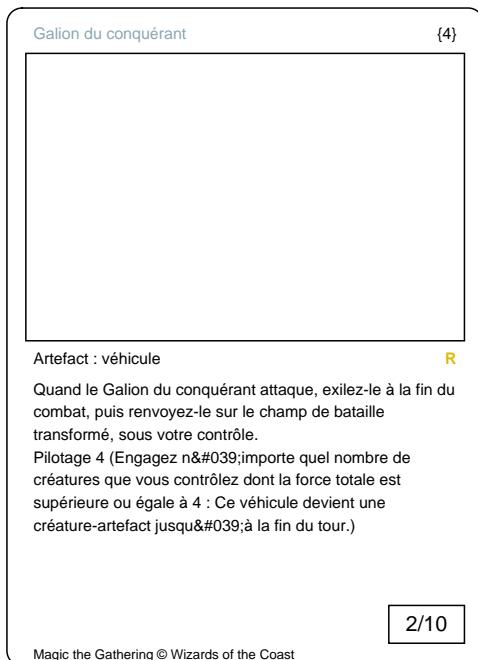
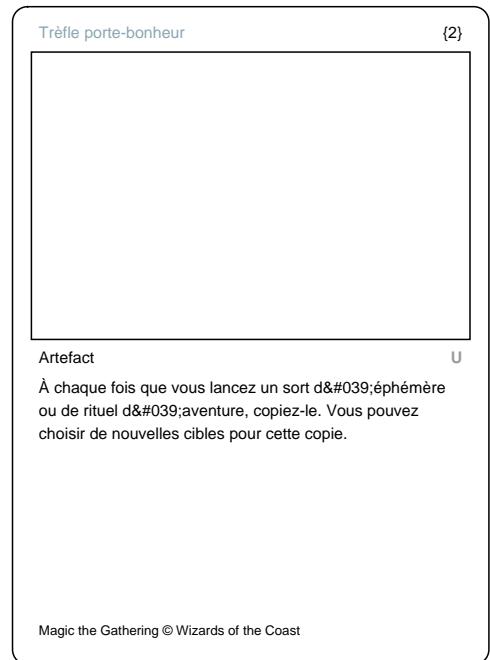
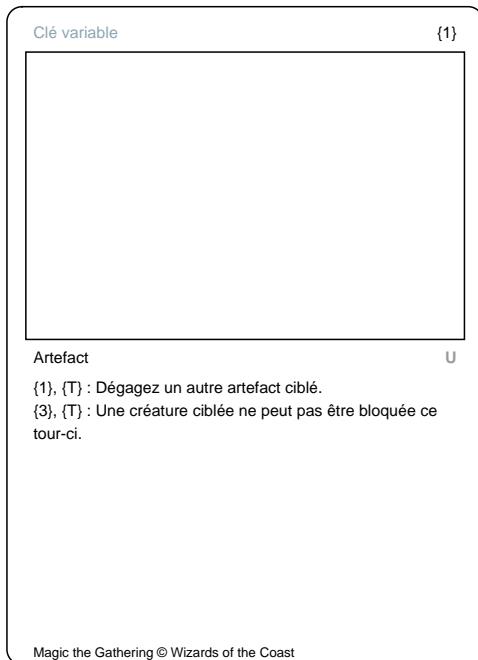
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

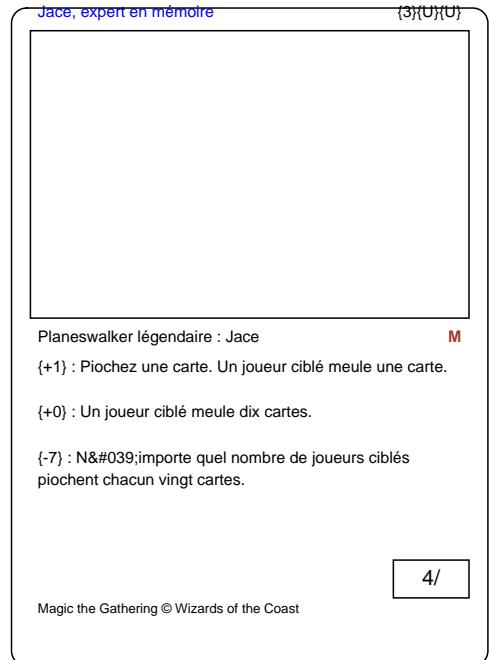
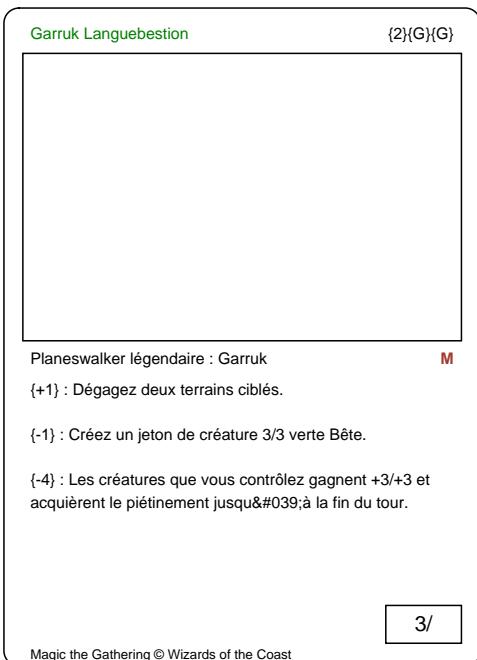
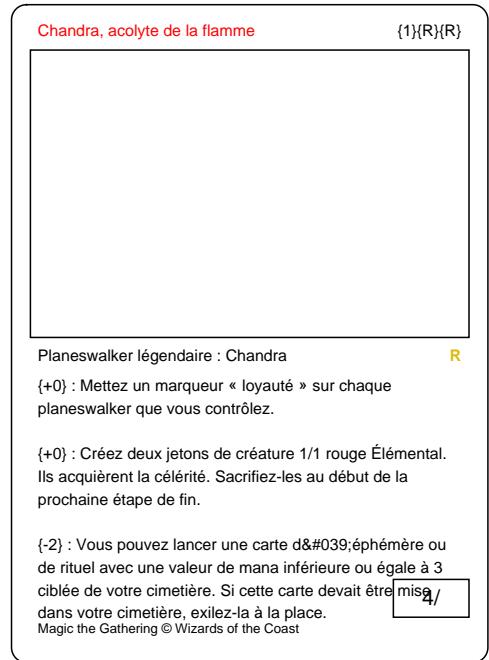
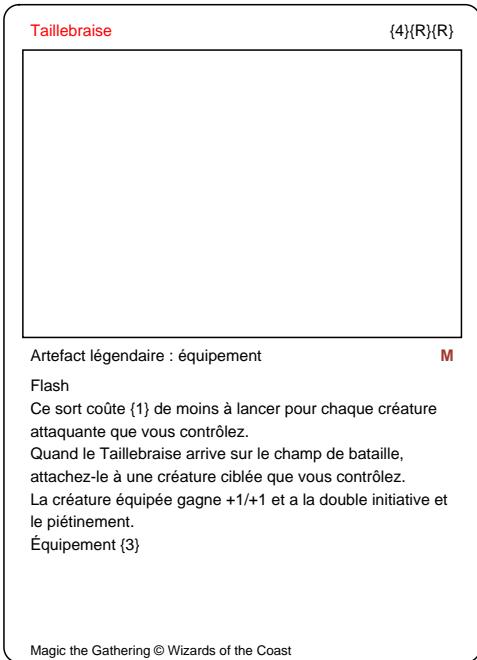
Cabinet du conjurateur**{5}****Artefact****R**

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Tamiyo, le sage de la lune

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu'un joueur ciblé contrôle.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière où qu'elle vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral, conduit de l'orage

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

R

À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort épiphémère ou de rituel, Ral, conduit de l'orage inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

{+2} : Regard 1.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort épiphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri Rade

{1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri

M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat avec une autre créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative, le piétinement, la défense talismanique et la célérité. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de puissance

{4}{G}{G}

Éphémère

R

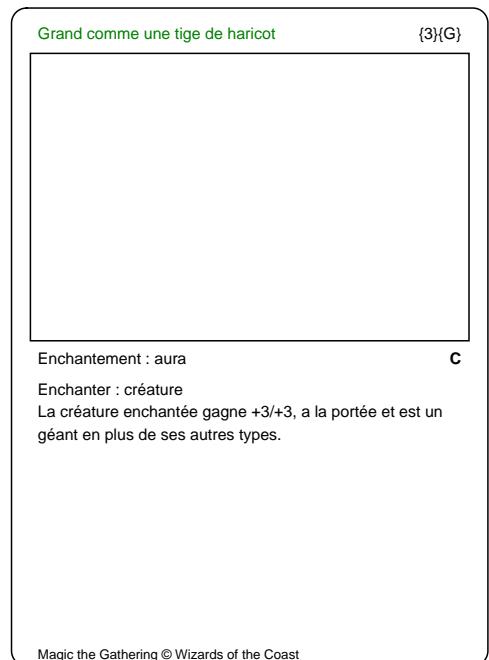
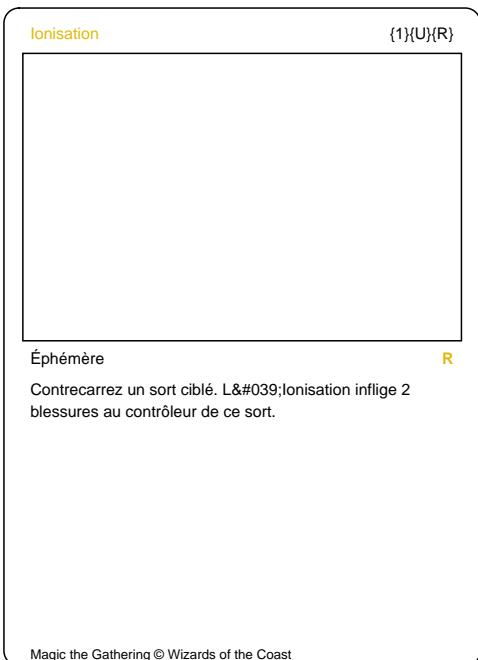
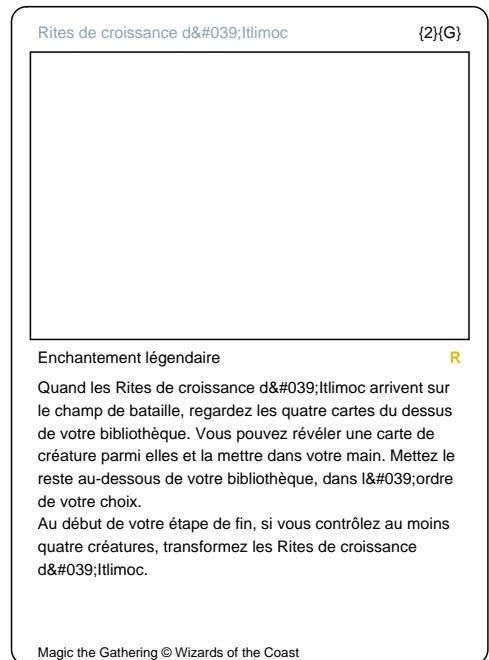
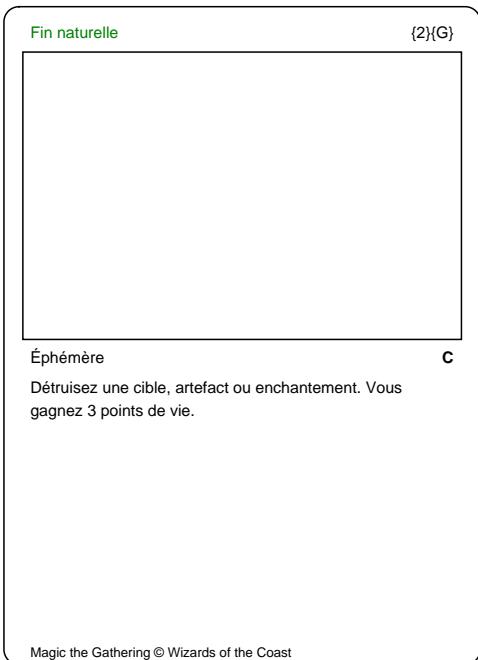
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ligne ley de vitalité

{2}{G}{G}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans la toile de la guerre

{3}{R}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de croissance

{1}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de combustion

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de combustion est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie. À chaque fois que vous et/ou au moins un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qui un adversaire contrôle, la Ligne ley de combustion inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta

{1}{U}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de canon de Vance

{3}{R}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. À chaque fois que vous lancez votre troisième sort du tour, vous pouvez transformer la Salve de canon de Vance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouillifier

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

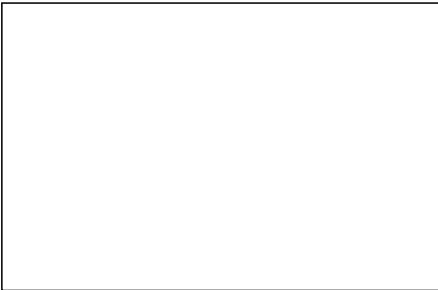
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. (Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}

**Enchantement**

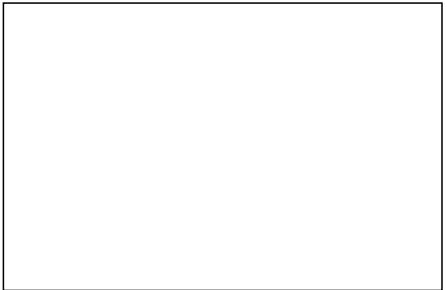
R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie. Vous pouvez lancer les sorts comme ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance simic

{G}{U}

**Enchantement**

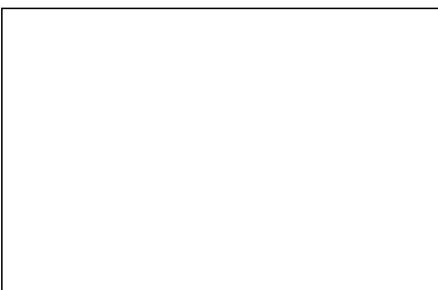
R

{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

Sommeil enchanté

{1}{U}{U}

**Enchantement : aura**

C

Enchanter : créature

Quand le Sommeil enchanté arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée. La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perchoir du drakôn aux feuilles

{3}{G}{U}

**Enchantement : aura**

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

