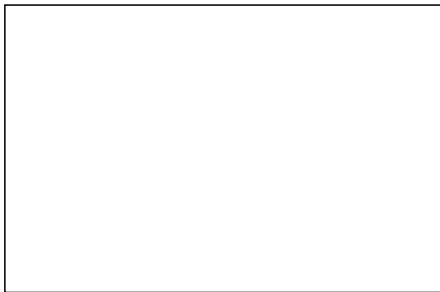


Xolatoyac, la marée souriante

{4}{G}{U}



Créature légendaire : salamandre et grand serpent **M**

À chaque fois que Xolatoyac, la marée souriante arrive sur le champ de bataille ou attaque, mettez un marqueur « inondation » sur un terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types tant qu'il a un marqueur « inondation » sur lui.

Au début de votre étape de fin, dégagiez chaque permanent que vous contrôlez avec un marqueur sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



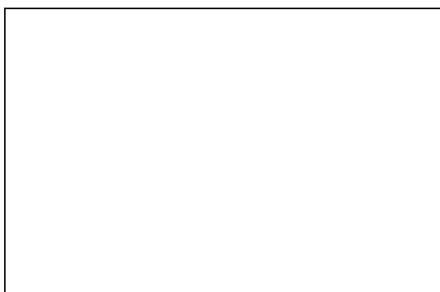
Rituel

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zegana, oratrice utopiste

{2}{G}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier **R**

Quand Zegana, oratrice utopiste arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature avec un marqueur +1/+1 sur elle, piochez une carte.

{4}{G}{U} : Adaptez 4. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.)

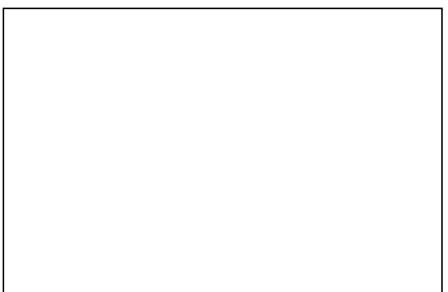
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Merveilles des temps passés

{G}{G}



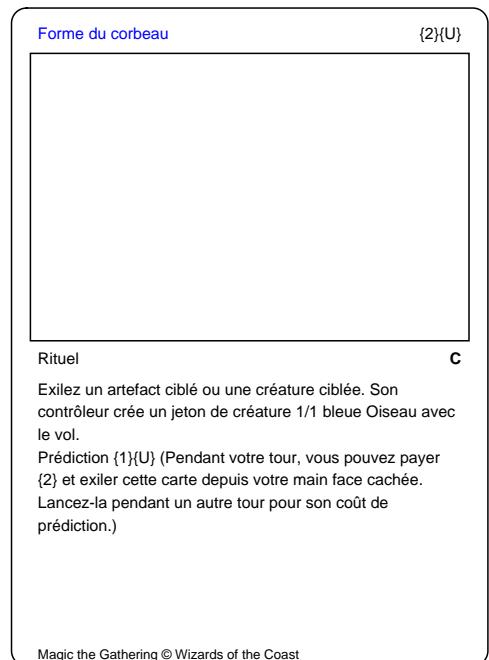
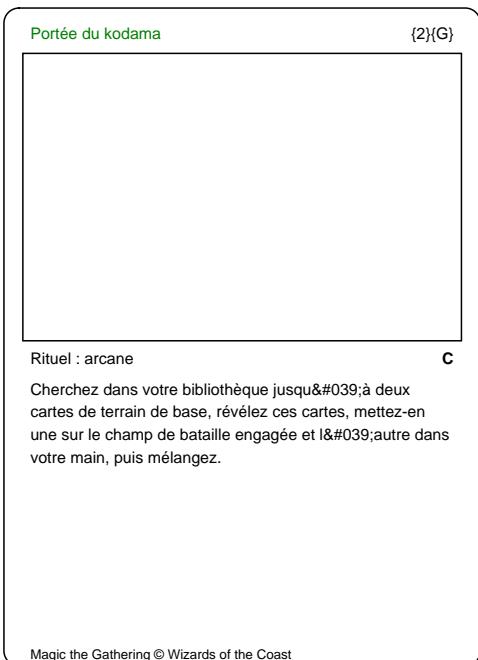
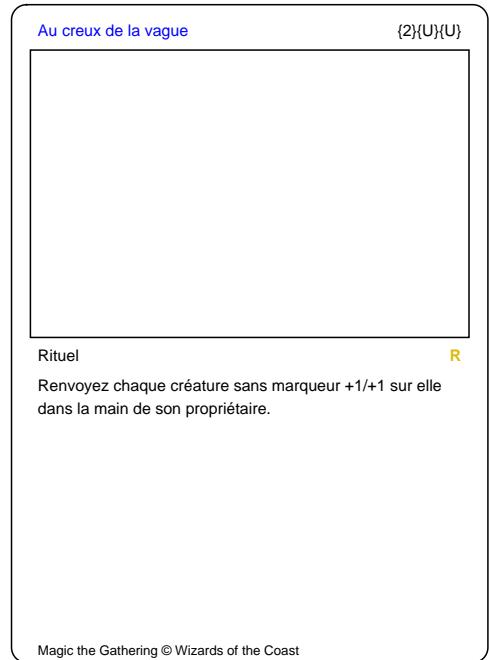
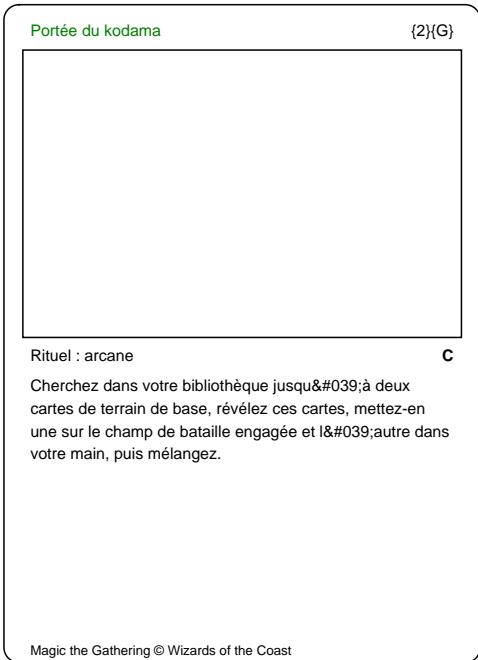
Rituel

Descente 8 ? Quand vous lancez ce sort, il y a au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière, copiez ce sort deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez les Merveilles des temps passés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Malédiction du pourceau

{X}{U}{U}

Rituel**R**

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

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

Bastion de Karn**Terrain****R**

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée



Terrain

U

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



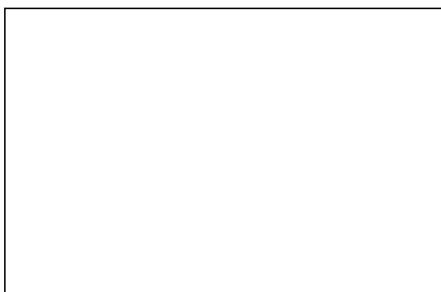
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



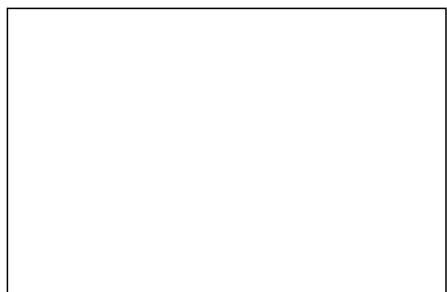
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

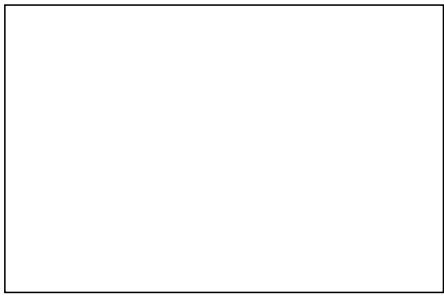
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



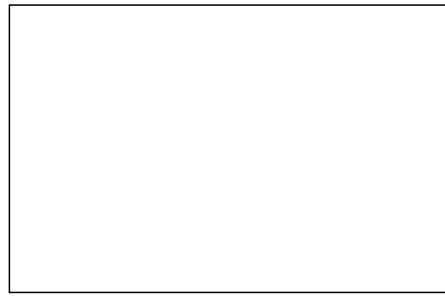
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



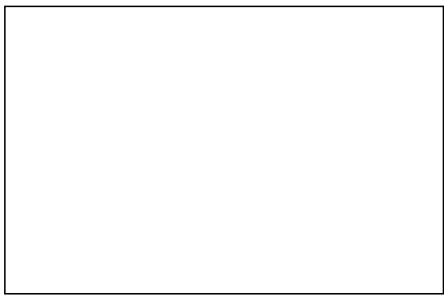
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



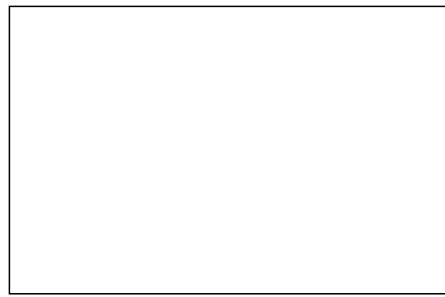
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

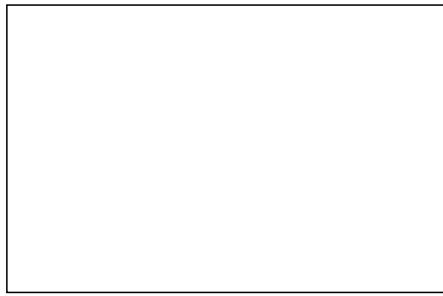
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



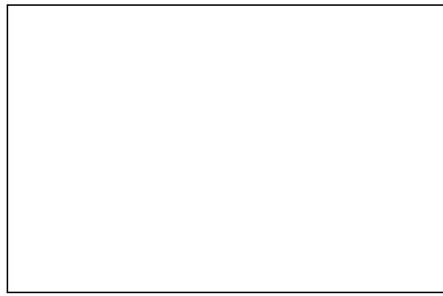
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



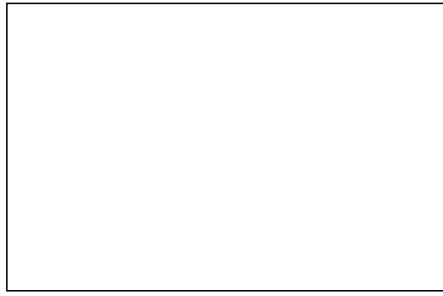
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



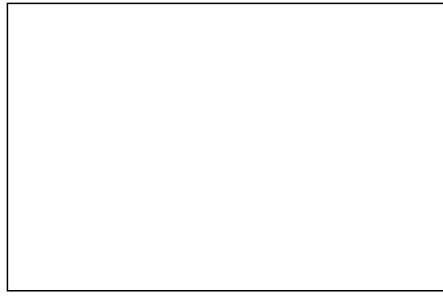
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



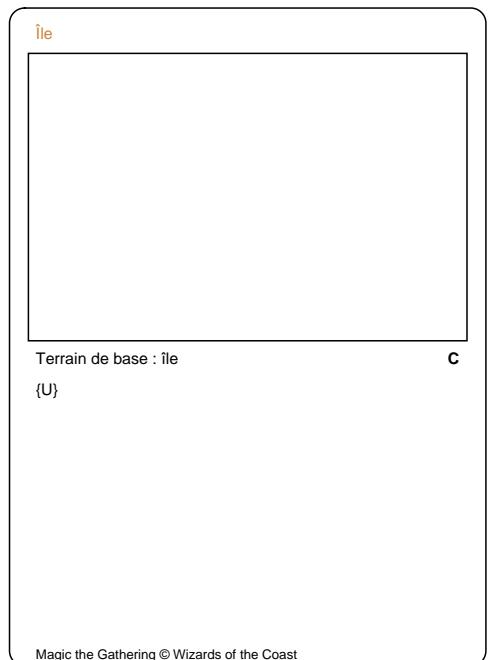
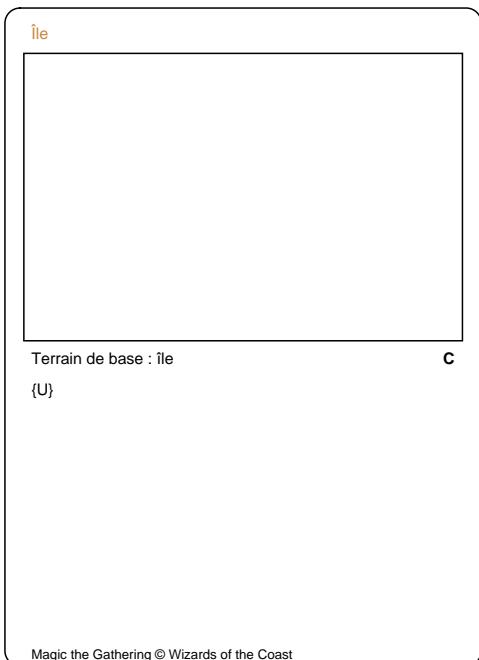
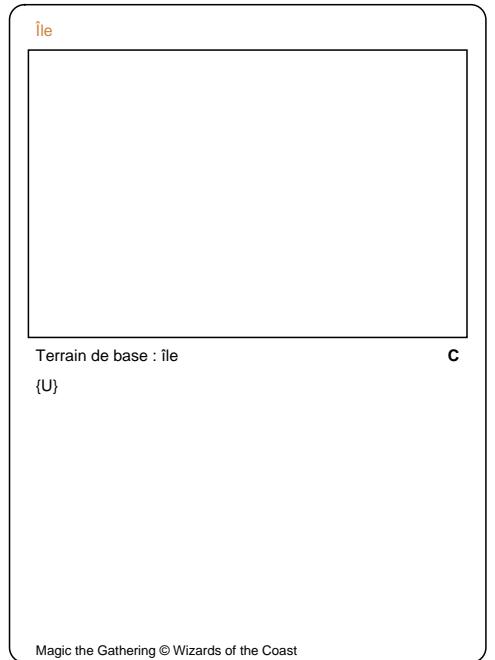
Terrain de base : île

C

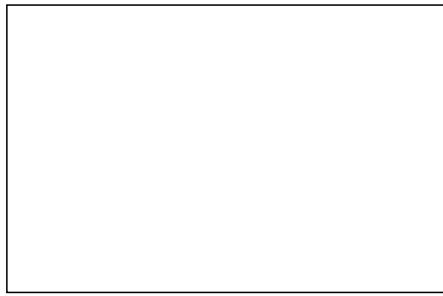
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



île



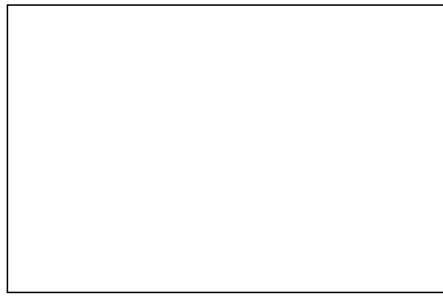
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



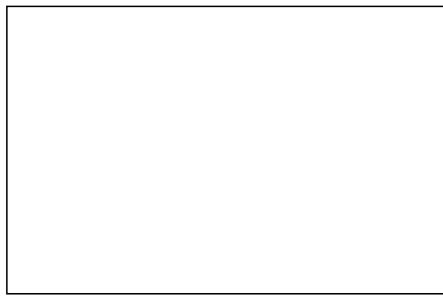
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



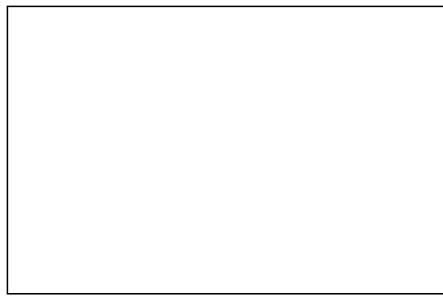
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



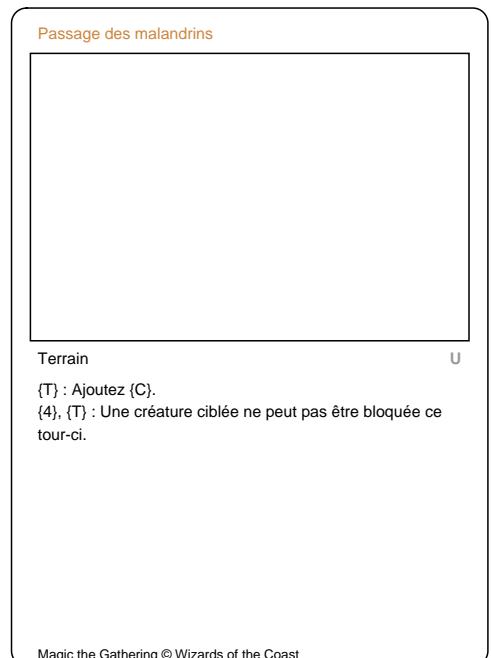
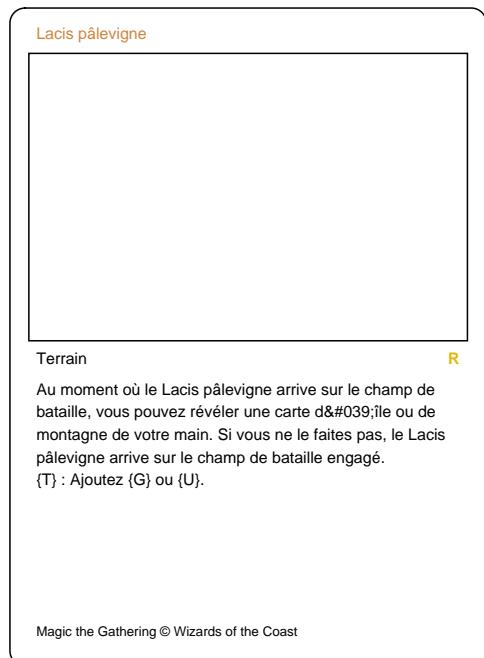
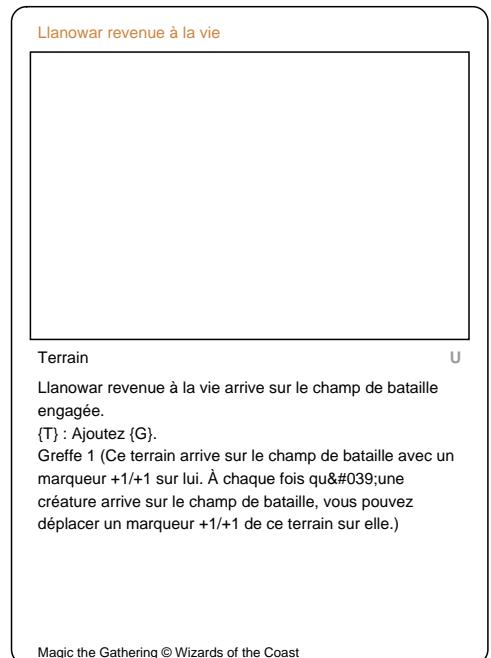
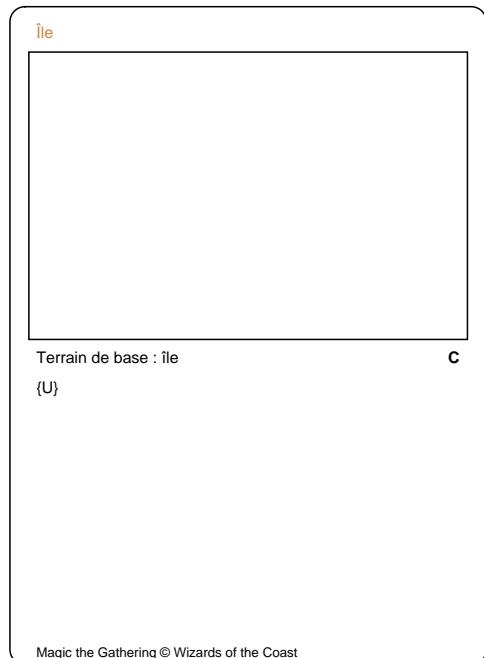
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
(4), {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

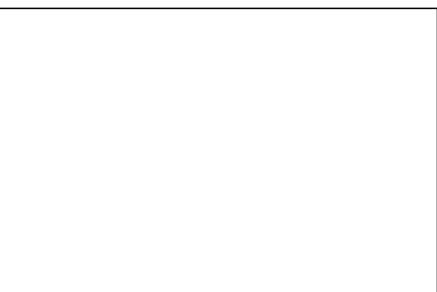
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



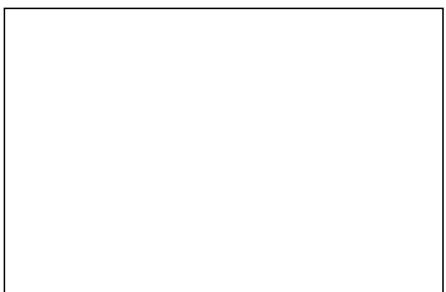
Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
(2), {T} : sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l' alchimiste

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}
{G}{U}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l' alchimiste

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}
{G}{U}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regardez 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

Terra nullius

Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire

Terrain

U

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

{T} : Ajoutez {C}.

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

Voie de l'Ascendance

Terrain

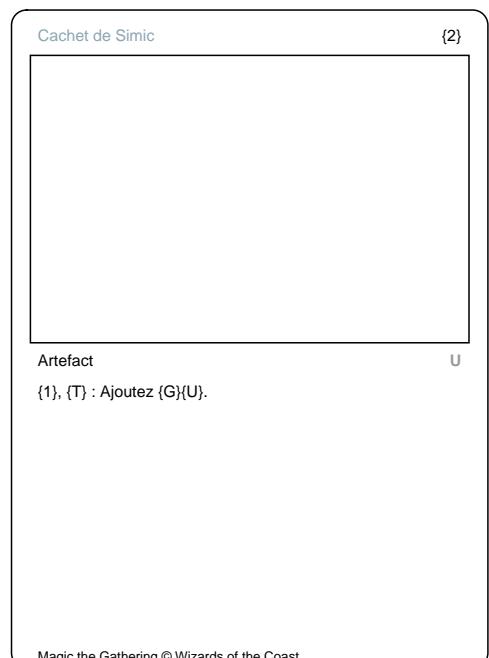
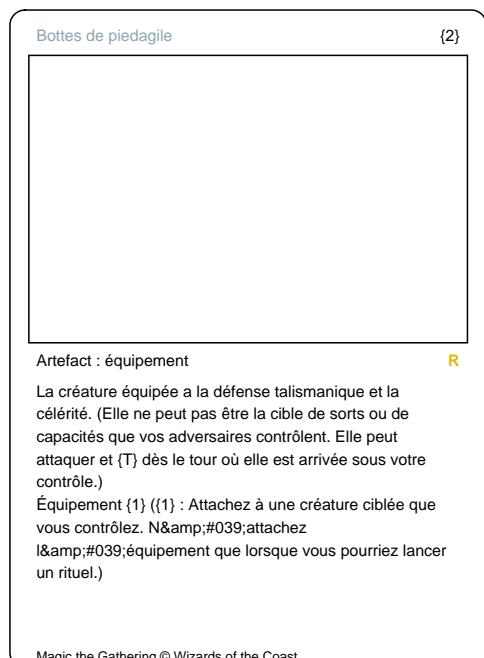
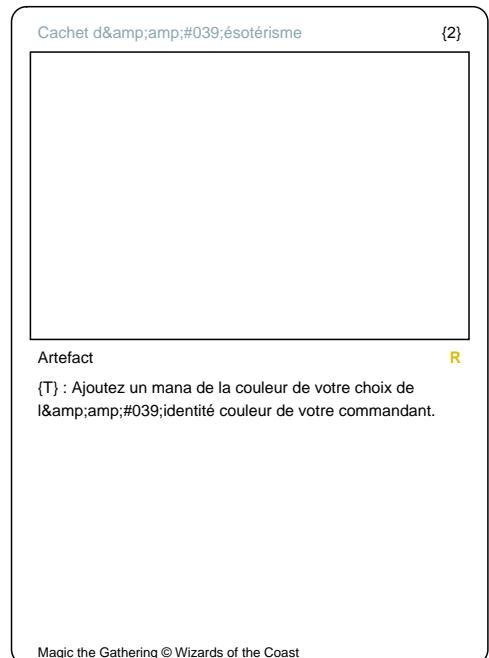
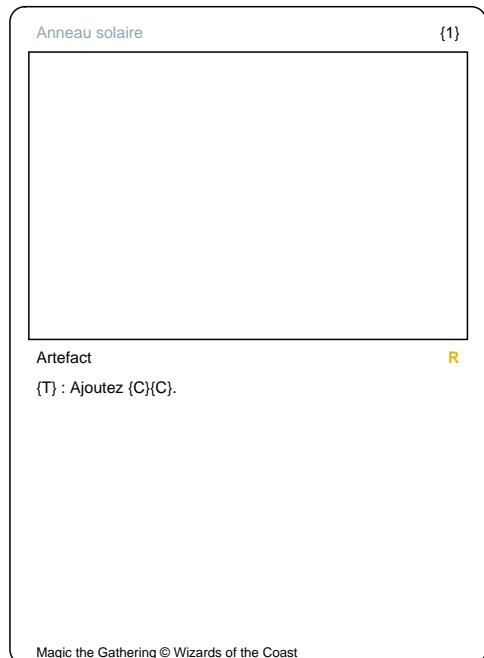
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Sphère du commandant

{3}



Artifact

C

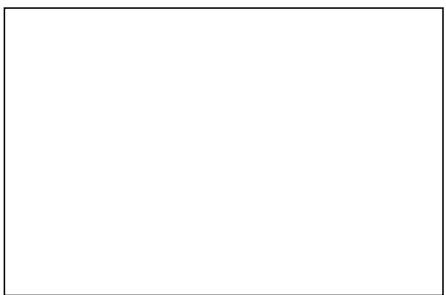
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}



Éphémère

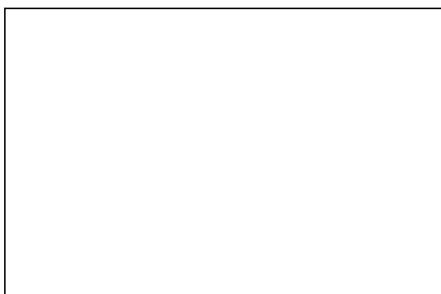
U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artifact

C

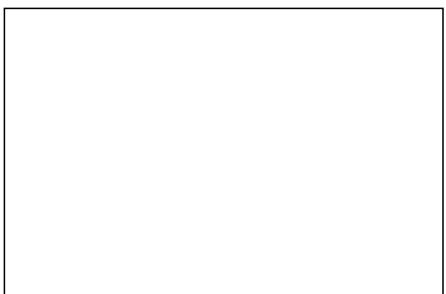
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion désastreuse

{3}{G}



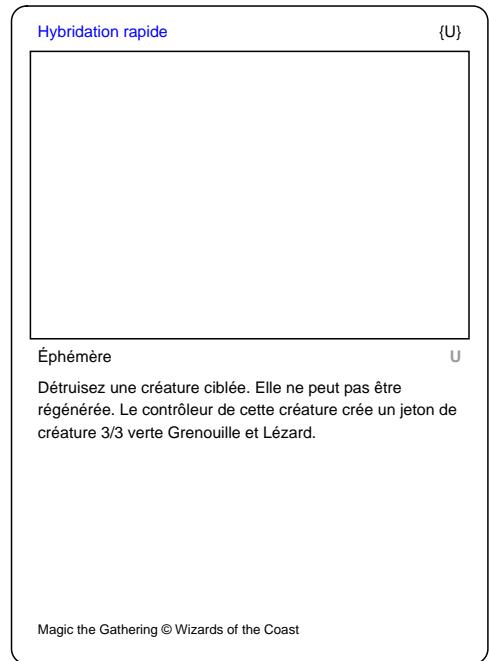
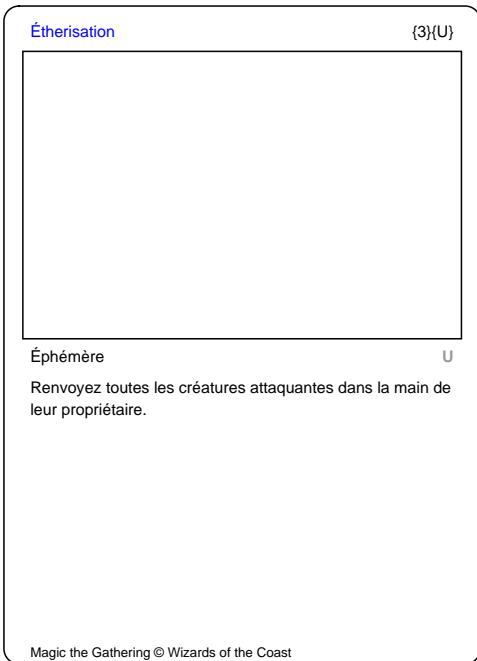
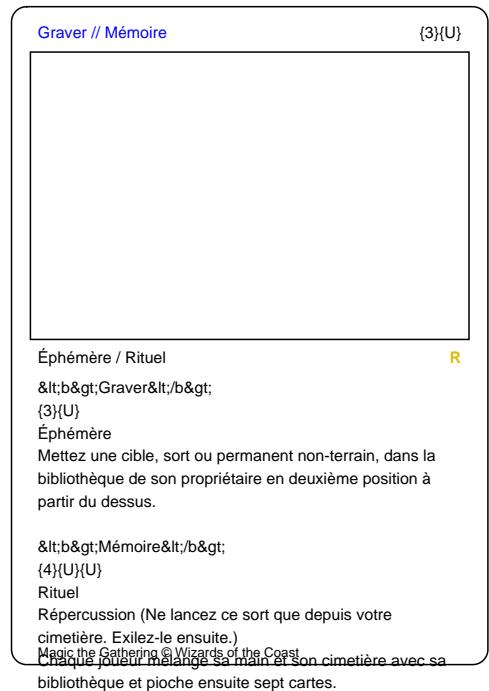
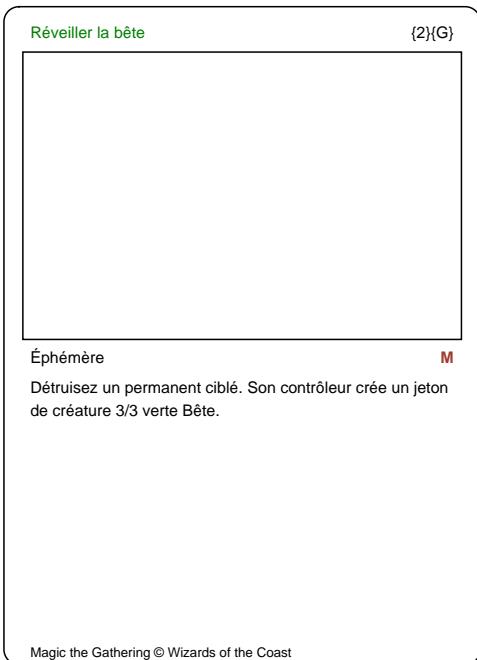
Éphémère

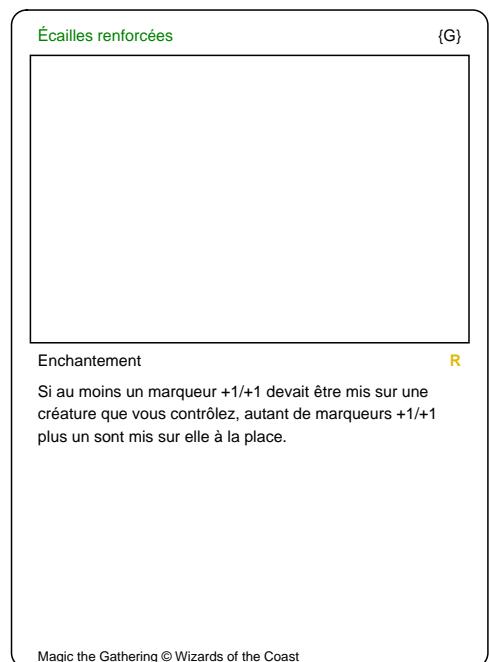
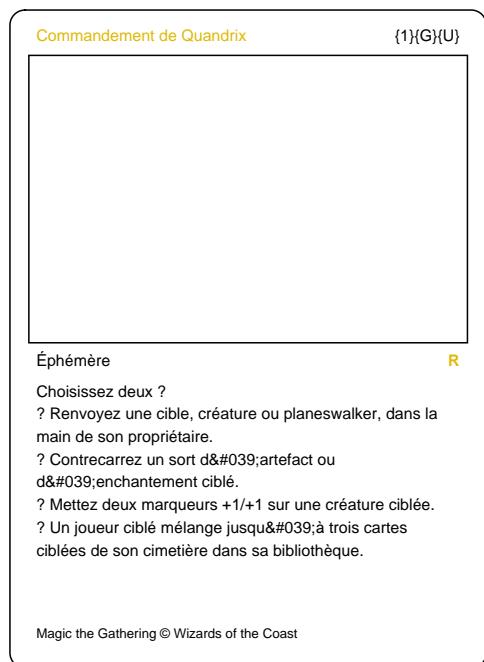
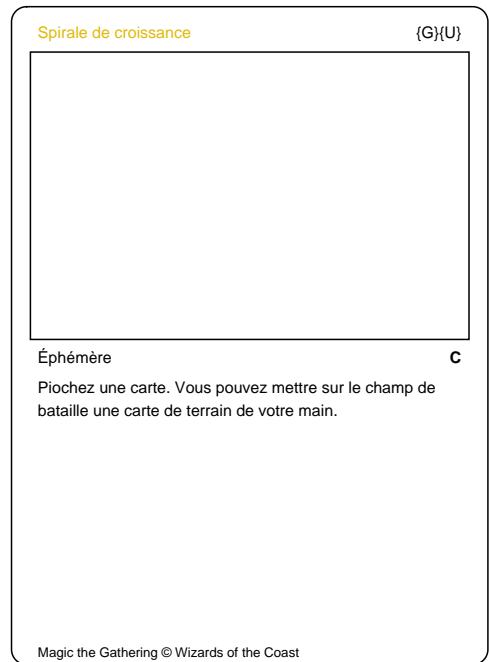
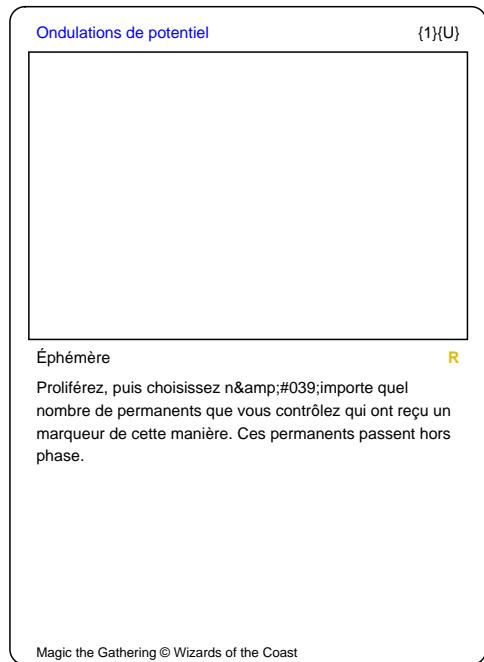
R

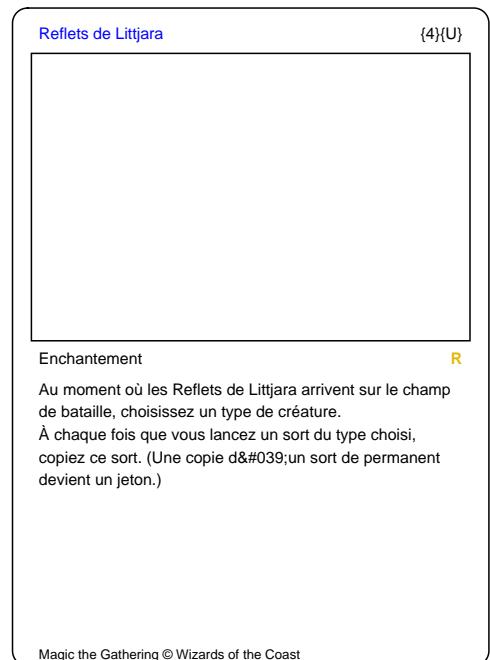
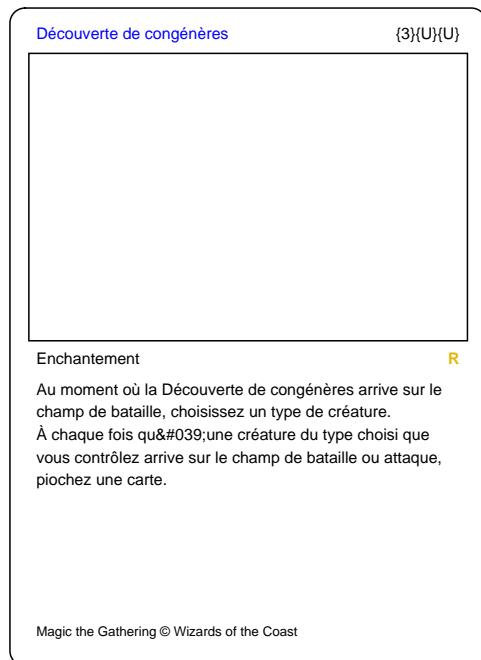
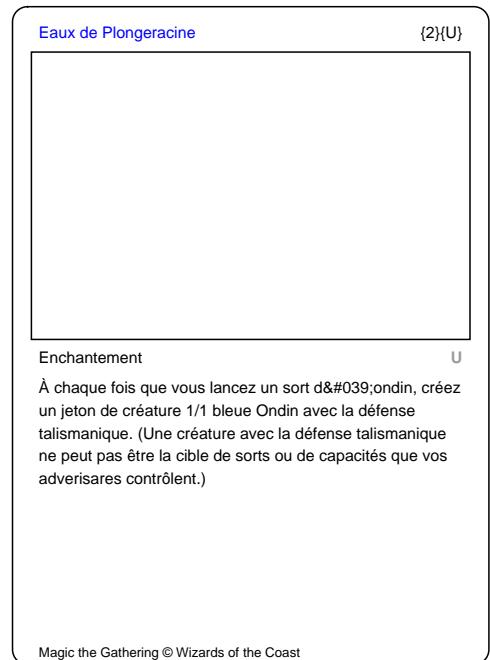
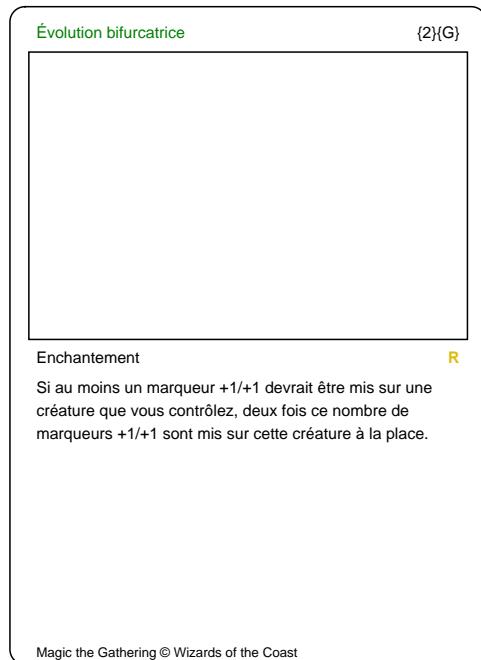
Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la valeur de mana du permanent exilé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

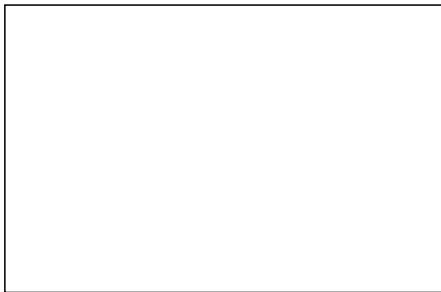






Ascendance simic

{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