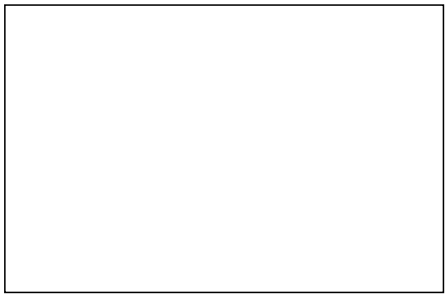
Araignée fouettesoie {3}{G}{G}



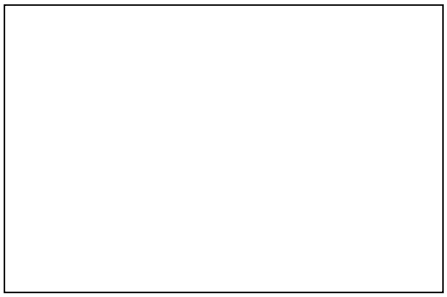
Créature : araignée R

Portée
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse {4}{G}



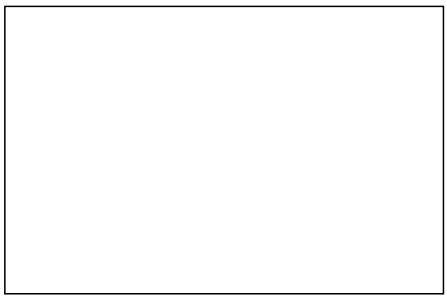
Créature : incarnation R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, la Poigne de la Krosia {4}{G}{G}



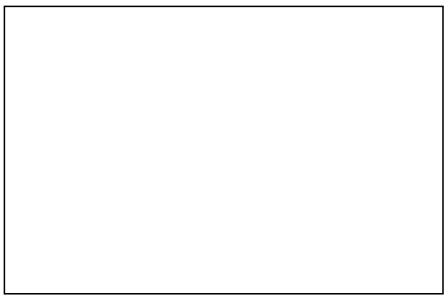
Créature légendaire : humain et druide R

{G} : Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{2}{G}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{G}



Créature : humain et shamane M

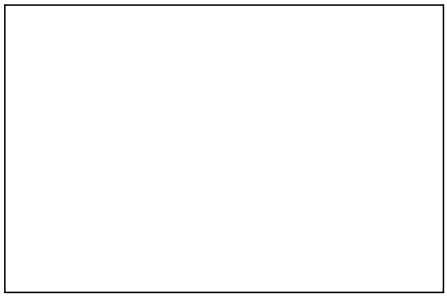
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
{T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}



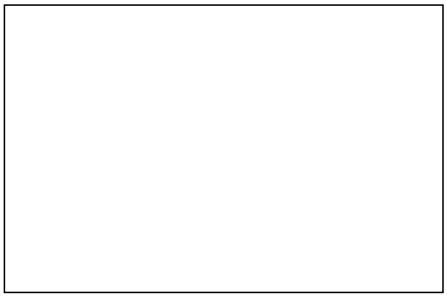
Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya {3}{G}



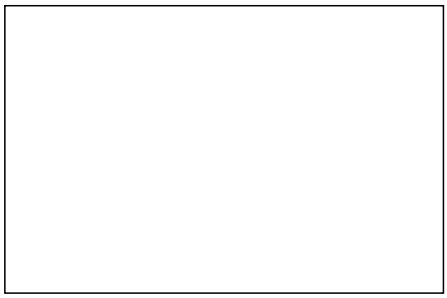
Créature : elfe et shamane R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth {3}{G}{G}



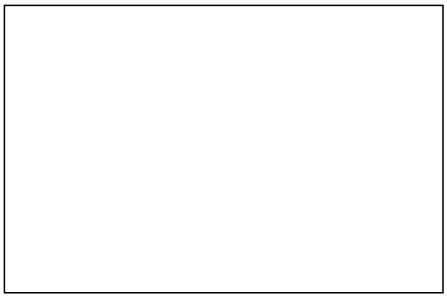
Créature : fongus R

Dévorement 2
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}



Créature : elfe et guerrier U

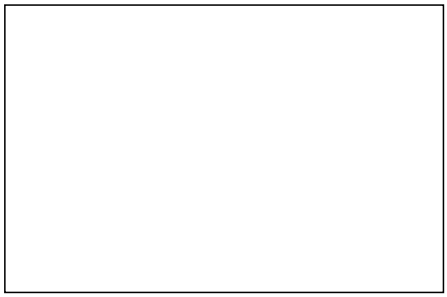
Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des fourmis {3}{G}{G}



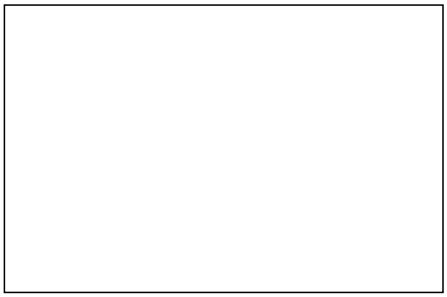
Créature : insecte R

{1}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon {6}{G}{G}



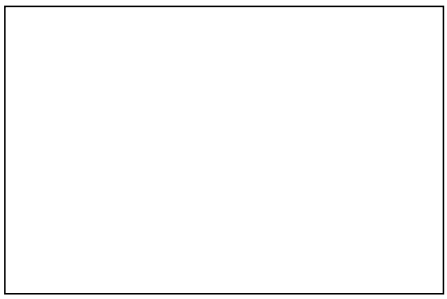
Créature : éléphant R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



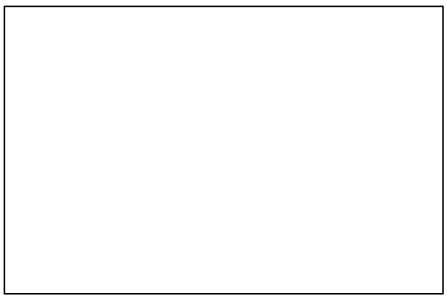
Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



Créature : géant M

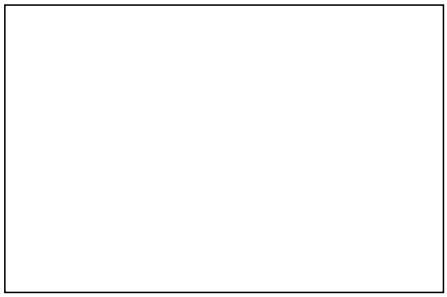
Piétinement
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veneur de la Garenne du Roitelet {3}{G}



Créature : elfe et guerrier R

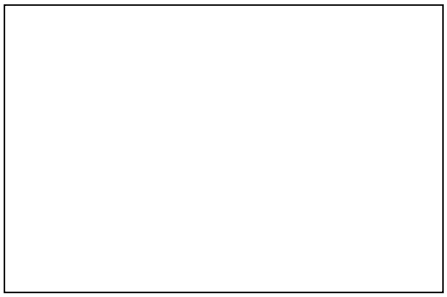
Appui d'elfe (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous n'exiliez un autre elfe que vous contrôlez. Quand cette créature quitte le champ de bataille, la carte exilée revient sur le champ de bataille.)

{2}{G} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
Les loups que vous contrôlez ont le contact mortel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria {2}{W}{W}



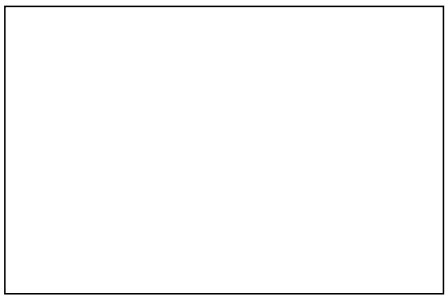
Créature : ange R

Vol
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar {5}{G}{G}



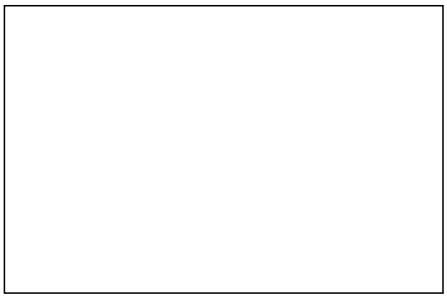
Créature : élémental M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme des ruines {1}{W}



Créature : esprit U

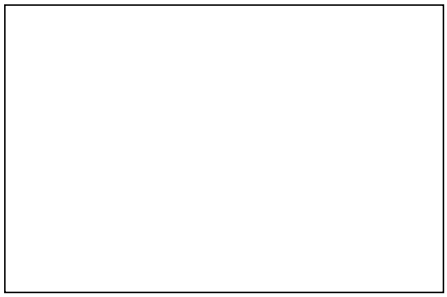
{W}, {T} : Exilez un terrain ciblé que vous contrôlez, puis renvoyez-le sur champ de bataille sous votre contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}



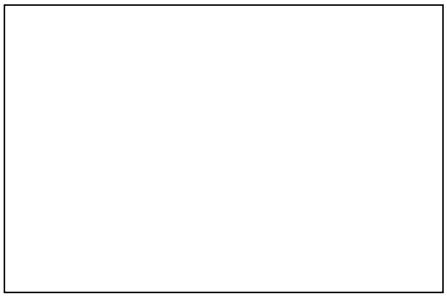
Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



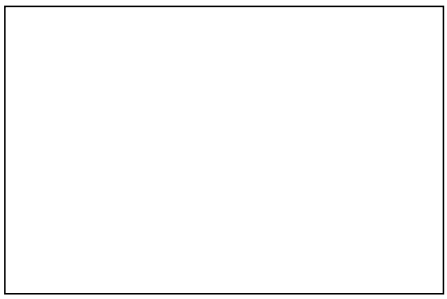
Créature : humain et chevalier R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recteur de l'académie {3}{W}



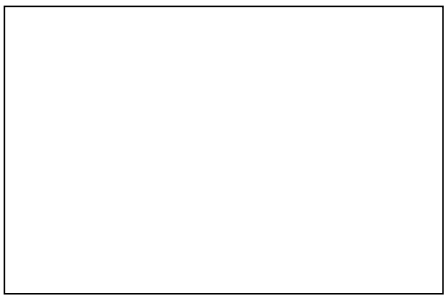
Créature : humain et clerc R

Quand le Recteur de l'académie meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez une carte d'enchantement dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte intrépide {1}{G}{W}



Créature : rhinocéros et soldat R

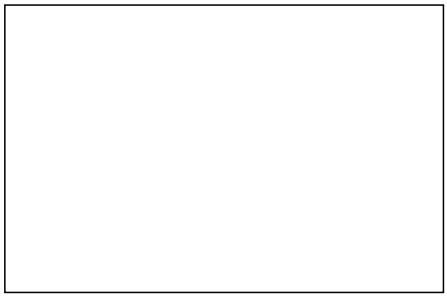
Sacrifiez l'Escorte intrépide : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Selesnya {GW}{GW}



Créature : elfe et sorcier U

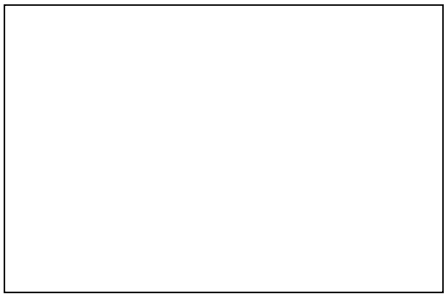
{3}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle {5}{G}{G}

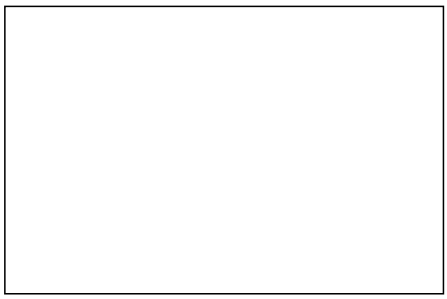


Rituel R

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.
Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi {GW}



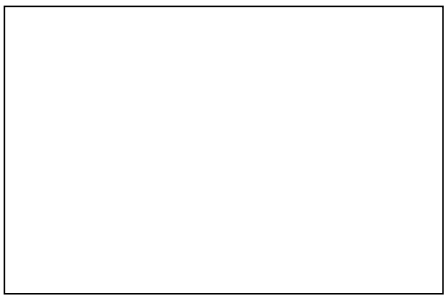
Créature légendaire : elfe et guerrier R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.
{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil brusque {4}{G}



Rituel R

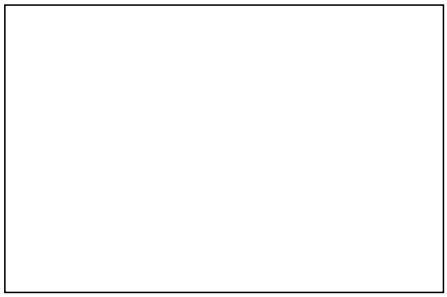
Choisissez l'un ?
? Dégagez tous les terrains que vous contrôlez.
? Jusqu'à la fin du tour, les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 2/2 qui sont toujours des terrains.

Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inconscient collectif {4}{G}{G}

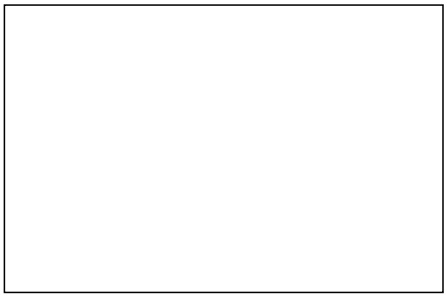


Rituel R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse {X}{G}{G}{G}

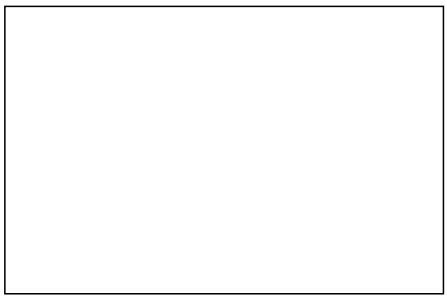


Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}

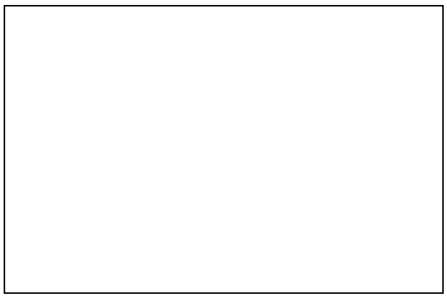


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau {1}{G}



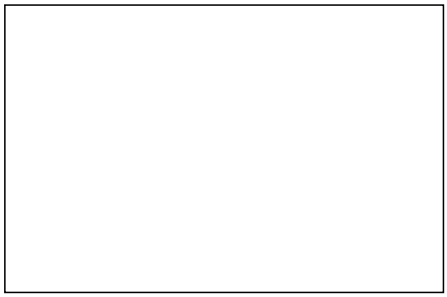
Rituel R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}

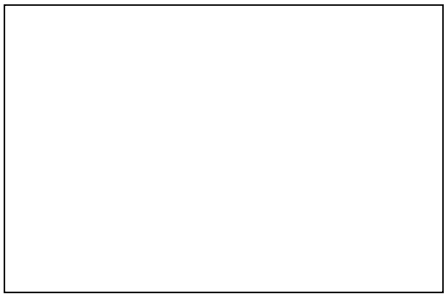


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice {X}{X}{2}{W}{W}

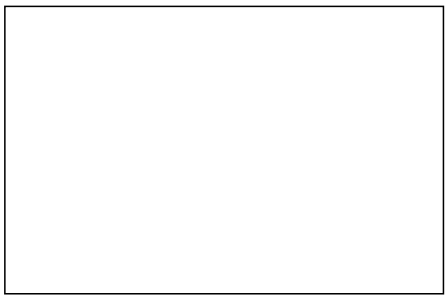


Rituel U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Recyclage {2}{W} ({2}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire {X}{W}{W}

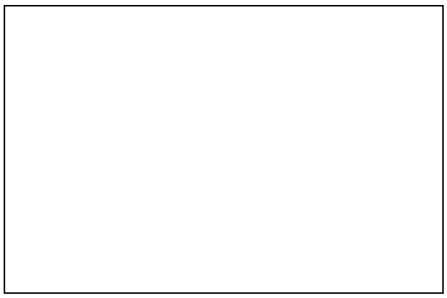


Rituel R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement {4}{W}{W}{W}



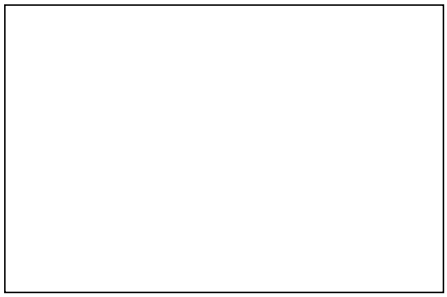
Rituel R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique {2}{W}

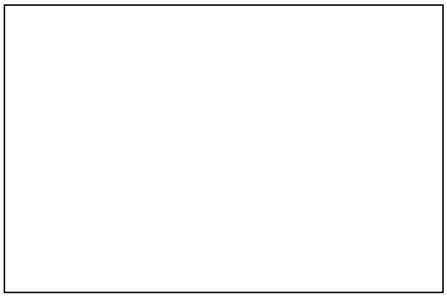


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

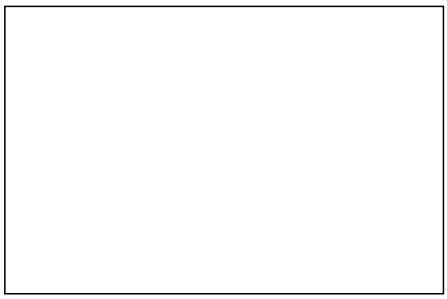


Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

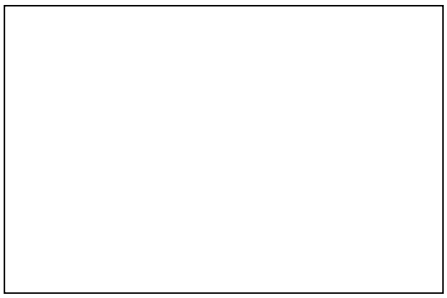


Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



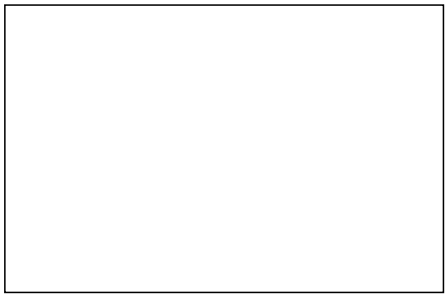
Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

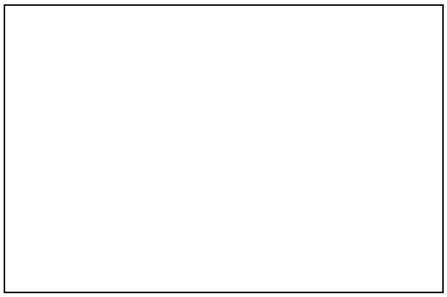


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

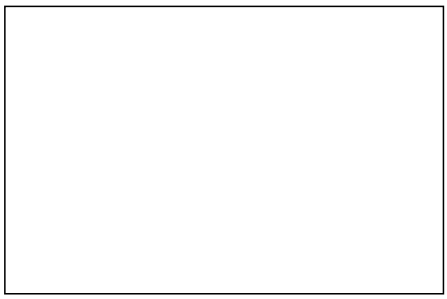


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

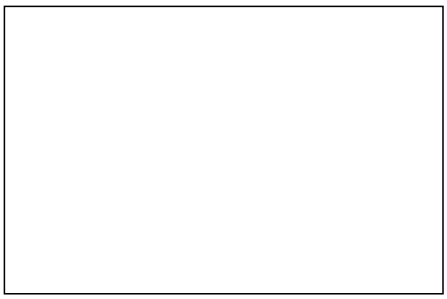


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



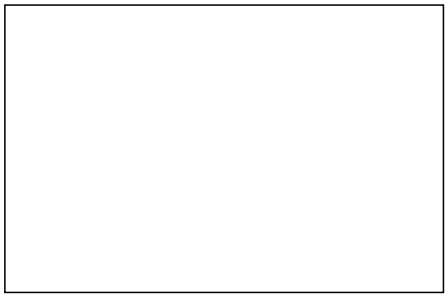
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

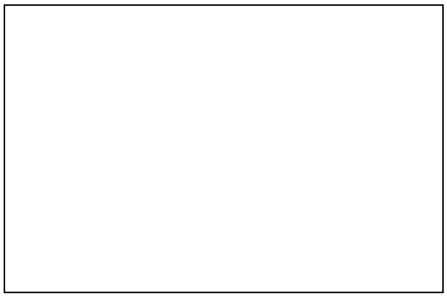


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

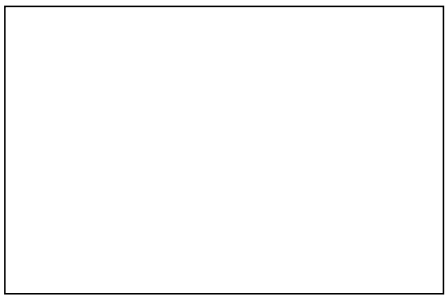


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

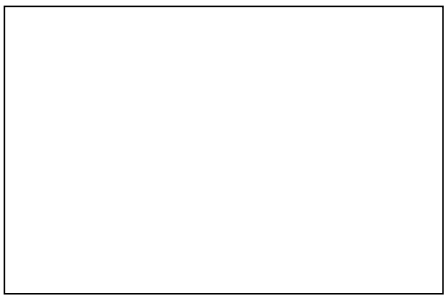


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaciers en dégel

Terrain **R**

Les Glaciers en dégel arrivent sur le champ de bataille engagés.
{1}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Renvoyez les Glaciers en dégel dans la main de leur propriétaire au début de la prochaine étape de nettoyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain **R**

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

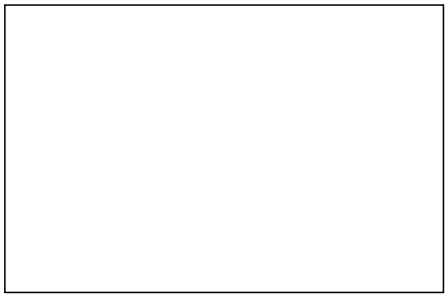
Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt

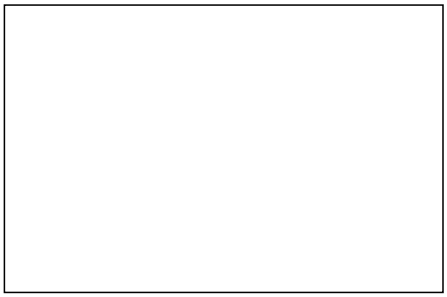


Terrain R

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.)
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

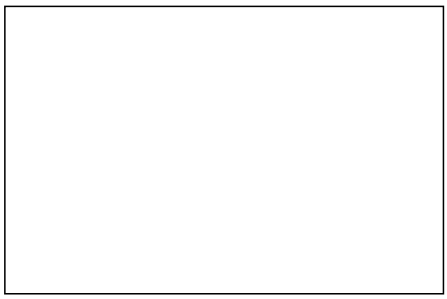


Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple 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

Havre kor

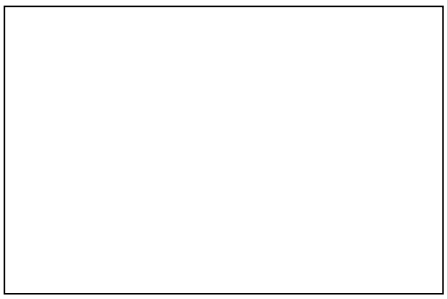


Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{W}, {T}: Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



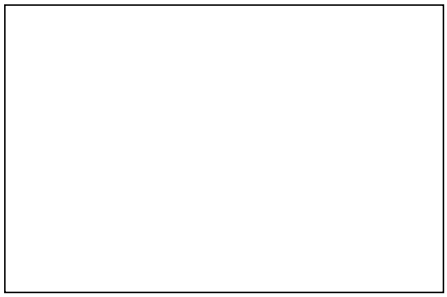
Terrain U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

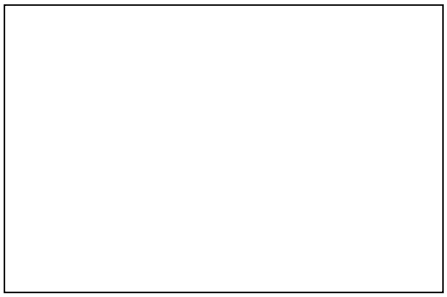


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains

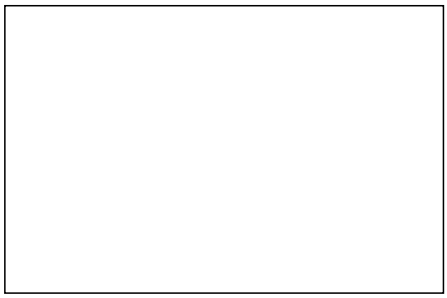


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

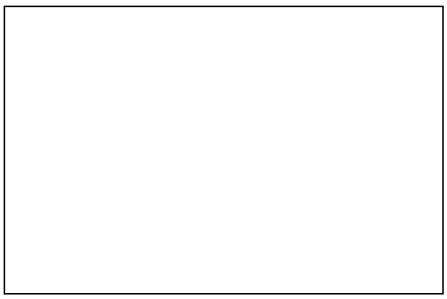


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



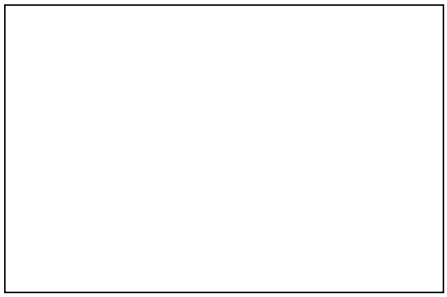
Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

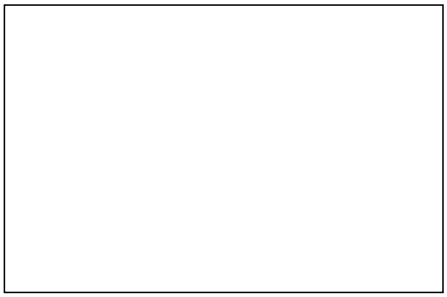


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

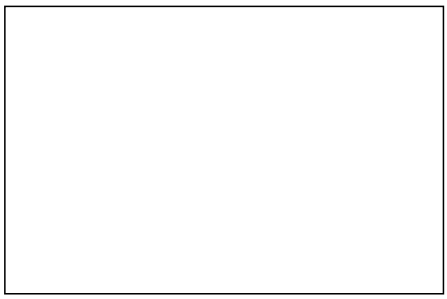


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

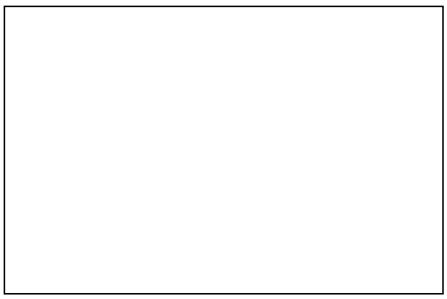


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

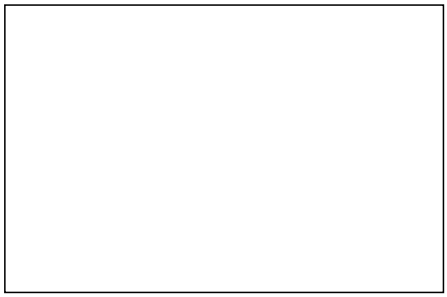


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

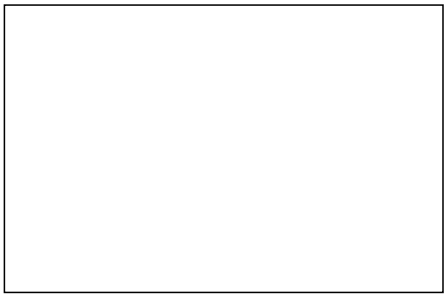


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

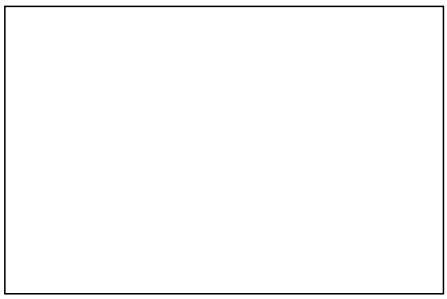


Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

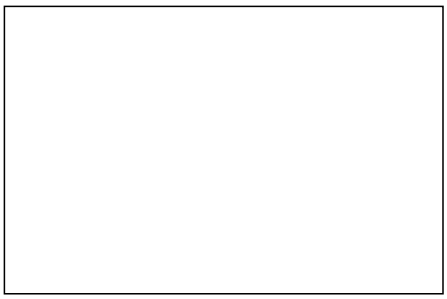


Terrain **R**

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

Savane



Terrain : forêt et plaine **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de sel

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Steppes de sel.
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Steppes de sel : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {G} et/ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple déserté

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Dégagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Magistrat

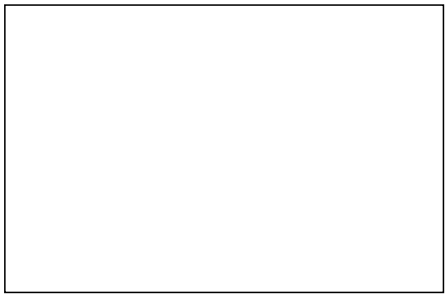
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : La créature ciblée acquiert la protection contre les artefacts jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



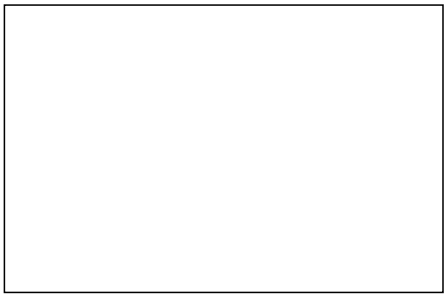
Terrain U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva

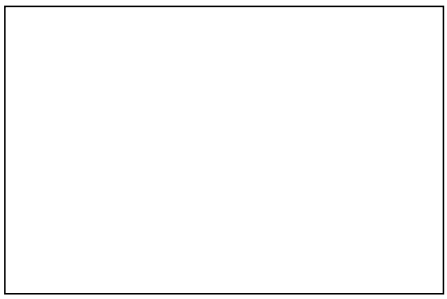


Terrain R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza

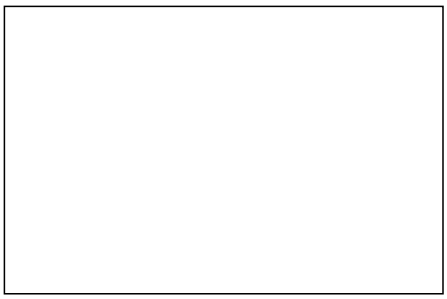


Terrain : terrain d'Urza U

{T} : Ajoutez {C}.
{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



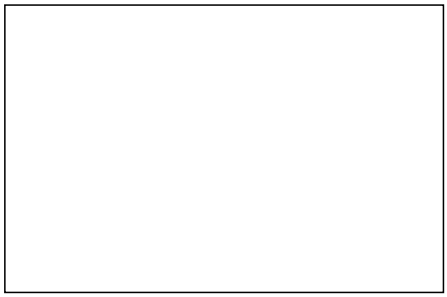
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

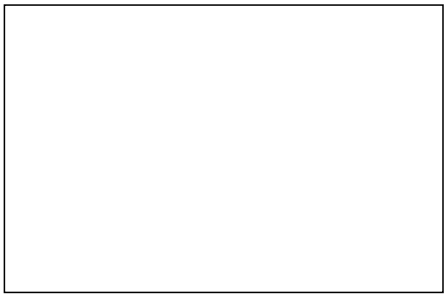


Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

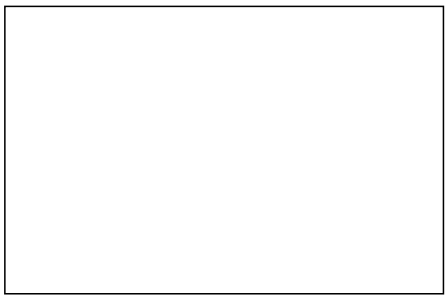


Artefact R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

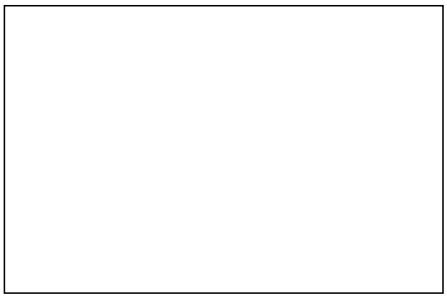


Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma {7}



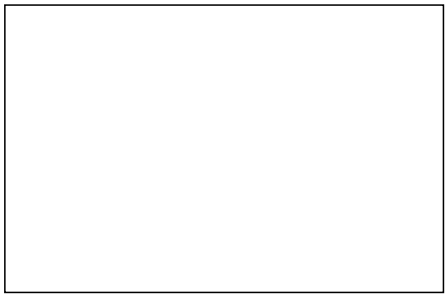
Artefact légendaire M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi {5}

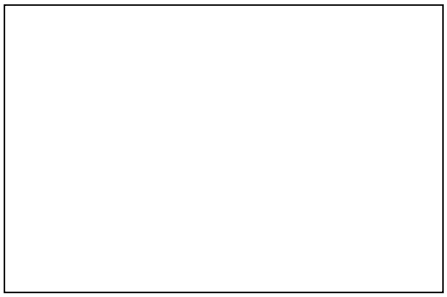


Artefact M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

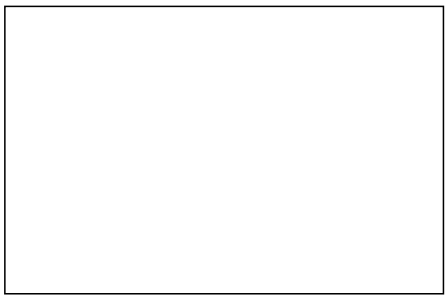


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli {3}

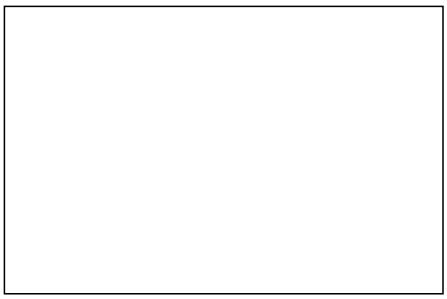


Artefact R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}



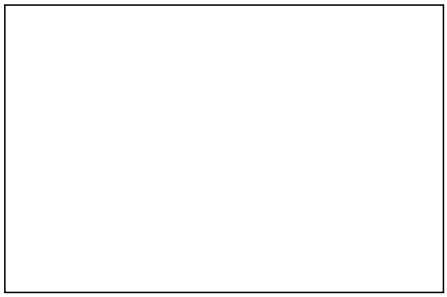
Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk **M**

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

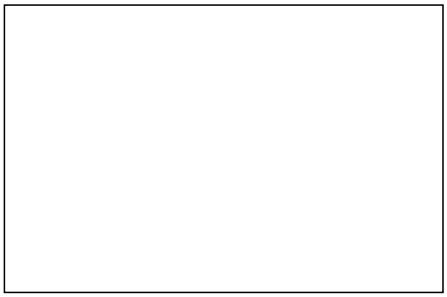
{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

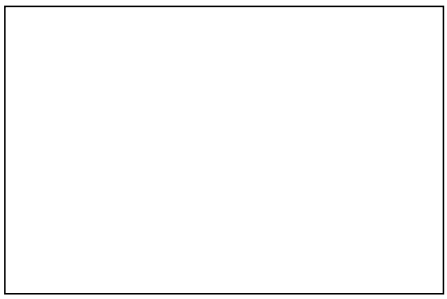
{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

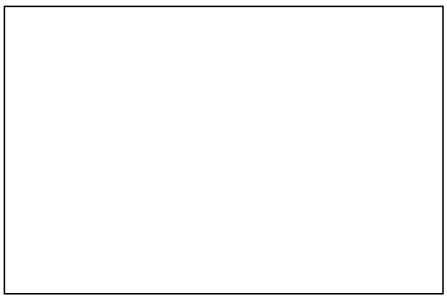
{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement {G}



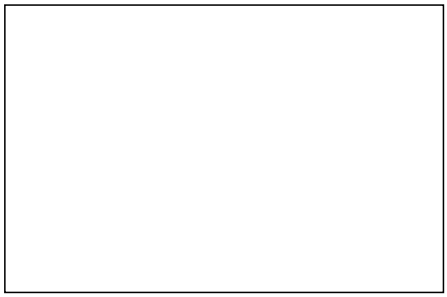
Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration {X}{G}{G}{G}

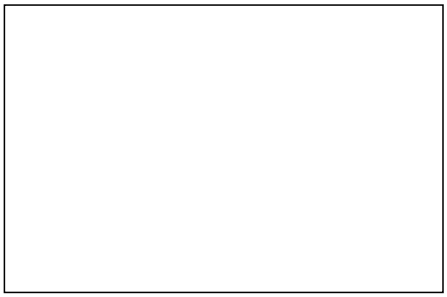


Éphémère R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane {2}{G}

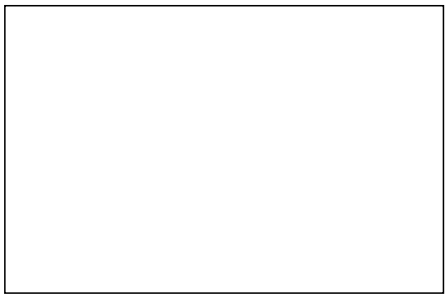


Éphémère U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de bourgeons {1}{G}

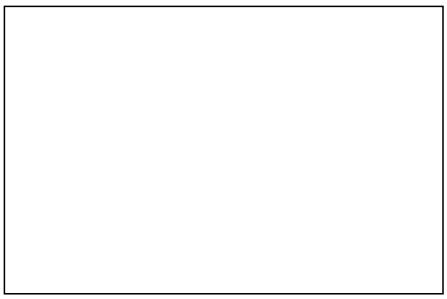


Éphémère C

Convocation
Rappel {3}
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste {G}



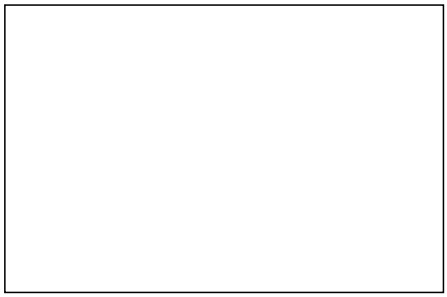
Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

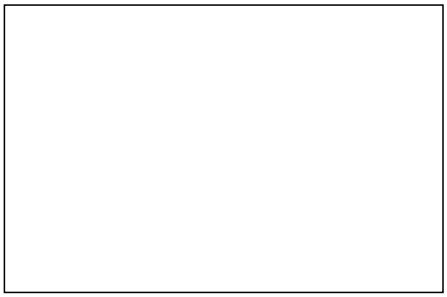


Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

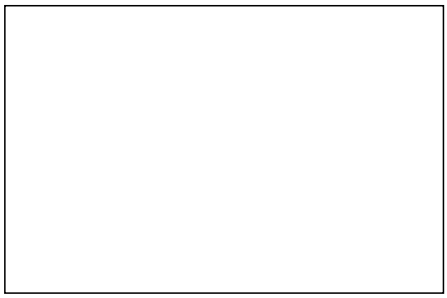


Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

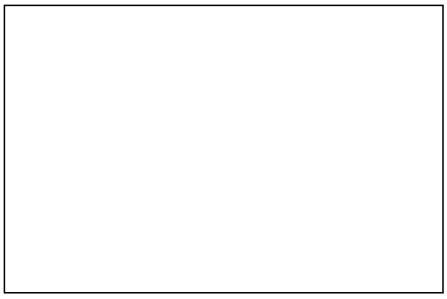


Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de mana {4}{G}{G}



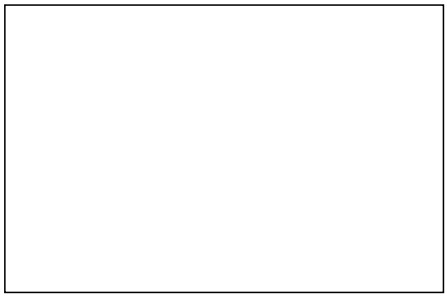
Enchantement R

Si vous engagez un permanent pour du mana, il produit deux fois cette quantité de mana à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement {4}{G}

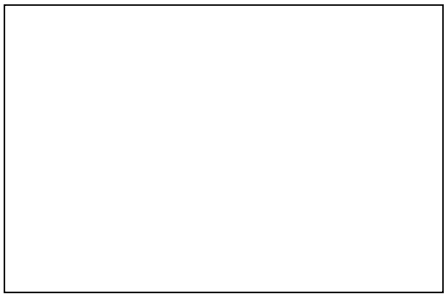


Enchantement M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil {2}{G}

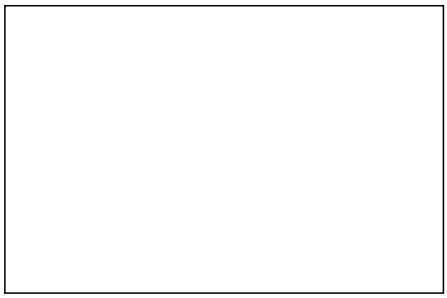


Enchantement R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles {3}{G}

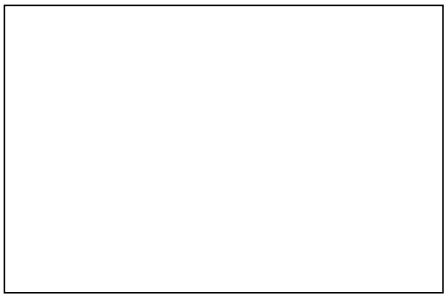


Enchantement R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}



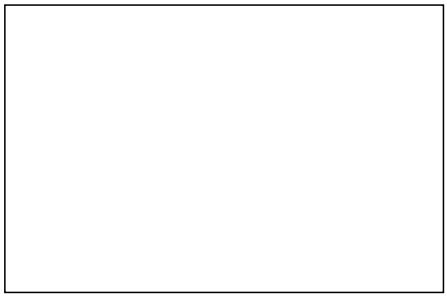
Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.
{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa sacrée {2}{W}

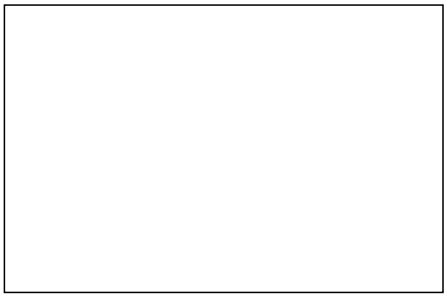


Enchantement R

Au début de votre entretien, sacrifiez la Mesa sacrée à moins que vous ne sacrifiiez un pégase.
{1}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'aura {1}{G}{W}

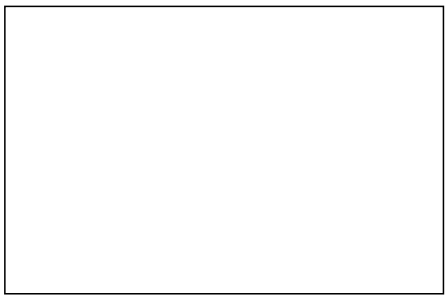


Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation {2}{G}{W}

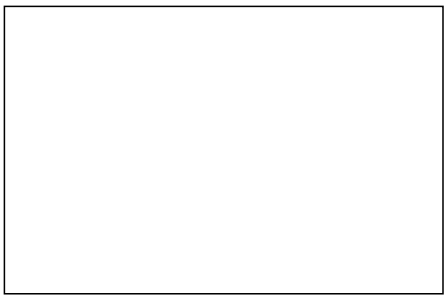


Enchantement R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari {3}{G}{W}



Enchantement M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast