

Cerf bruni

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufjenter d'acier

{6}

Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de pestacier

{12}

Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Piétinement, infection, indestructible

Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-trahit

{12}

Créature : eldrazi

R

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un permanent non-jeton, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivr treinte {6}

Cr ture-artefact : phyrexian et guivre M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivr treinte meurt, cr ez un jeton de cr ture-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de cr ture-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}

Cr ture-artefact : golem R

Quand cette cr ture arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre biblioth que, la mettre sur le champ de bataille engag e, puis m langer.

Quand cette cr ture meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

R pliquant {6}

Cr ture-artefact : changeforme R

Empreinte ? Quand le R pliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cr ture non-jeton cibl e.

Tant qu' une carte exil e par le R pliquant est une carte de cr ture, le R pliquant a la force, l' endurance et les types de cr ture de la derni re carte de cr ture exil e par le R pliquant. C' est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

 me des moissons {4}{G}{G}

Cr ture :  l mental R

Pi tinement

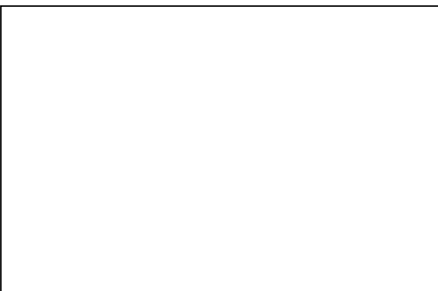
  chaque fois qu' une autre cr ture non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contr le, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : Snake Shaman

C

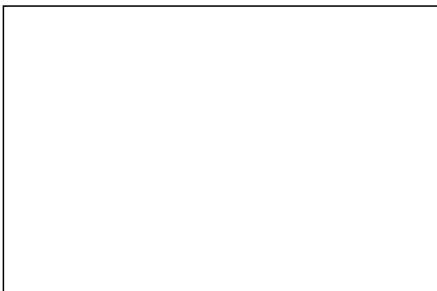
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth briselance

{5}{G}{G}



Créature : bête

R

Indestructible

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}



Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}

Créature : bête

U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}

Créature : sylvin

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dosan la feuille tombante

{1}{G}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts que pendant leurs propres tours.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan fouleur d'aube

{1}{G}

Créature : élan

C

{G}, sacrifiez l'Élan fouleur d'aube : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de tornade

{5}{G}{G}

Créature : élémental

R

Quand l'Élémental de tornade arrive sur le champ de bataille, il inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Vous pouvez faire que l'Élémental de tornade attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}

Créature : elfe

C

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairé

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de moisissure

{3}{G}

Créature : fongus et bête

C

Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Escogriffe de moisissure arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du progrès

{4}{G}{G}

Créature : élémental

R

Quand le Fléau du progrès arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau du progrès pour chaque permanent détruit de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine

{8}{G}{G}{G}

Créature : guivre

M

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force royale

{4}{G}{G}{G}

Créature : élémental

R

Quand la Force royale arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

5/5

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

Limon nécrophage
{1}{G}

Créature : limon
R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial sylvestre
{5}{G}{G}

Créature : avatar
R

Portée

Quand le primordial sylvestre arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, détruisez un permanent non-créature ciblé que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent détruit de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et mettez cette carte sur le champ de bataille engagée. Puis mélangez.

6/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin de la Toile de vie
{6}{G}{G}{G}

Créature légendaire : esprit
R

La Myojin de la Toile de vie arrive en jeu avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main.

La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle.

Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin de la Toile de vie : Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre main sur le champ de bataille.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois
{5}{G}{G}{G}

Créature : sylvain et shaman
R

Piétinement

Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

{G}, {T}, défaussez-vous d’une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

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 shamanes

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

Terrocorne krosian

{5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête

C

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

Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse de bête de la Mwõnvouli

{1}{G}{G}

Créature : humain et éclairé

U

Quand la Traqueuse de bête de la Mwõnvouli arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le contact mortel, la défense talismanique, la portée ou le piétinement et révélez-la. Mélangez et mettez cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}

Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini

{11}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière où il vient, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

10/16

Déferlement primordial

{8}{G}{G}

Rituel

M

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil du praetor

{5}{G}{G}{G}

Rituel

M

Envoyez toutes les cartes de votre cimetière dans votre main. Exilez le Conseil du praetor. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaumes abondants

{6}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Canyons serpentants

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer

Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



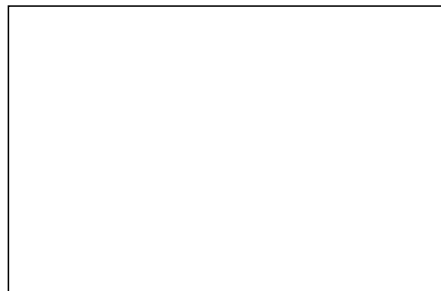
Terrain de base : forêt

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



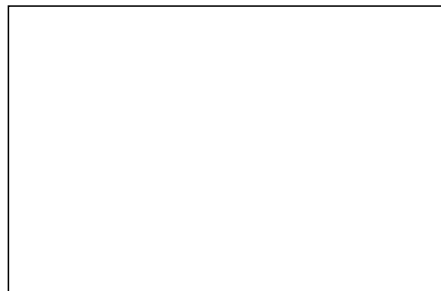
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



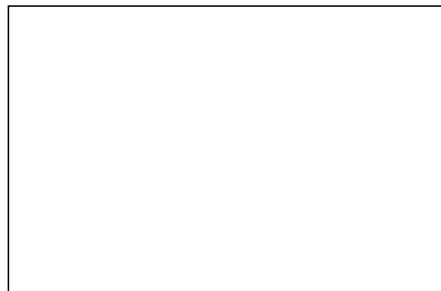
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



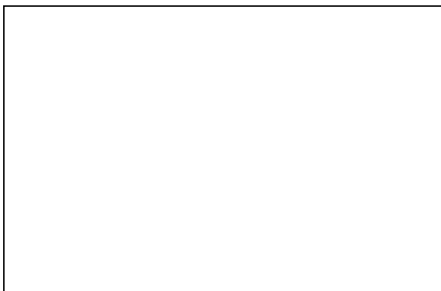
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



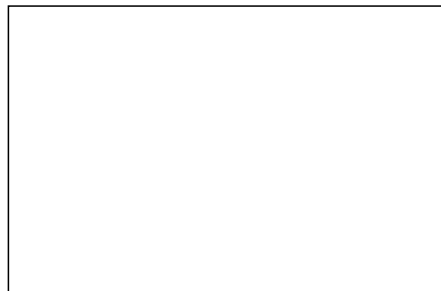
Terrain de base : forêt

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

Forêt



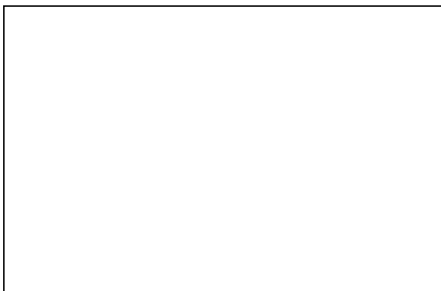
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



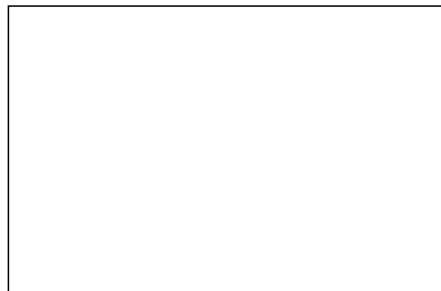
Terrain de base : forêt

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



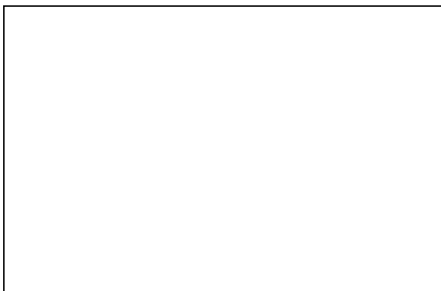
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



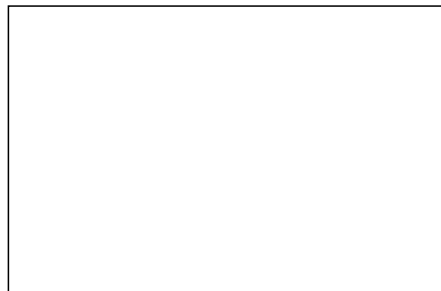
Terrain de base : forêt

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

Haut marché



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Générateur de terrains



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de base depuis votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



Terrain

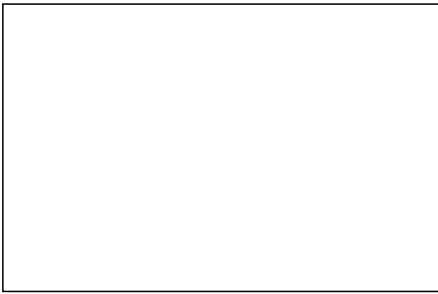
R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miren, le puits gémissant



Terrain légendaire

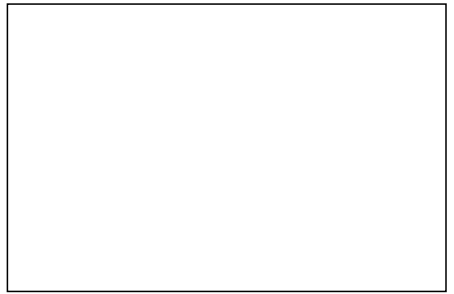
R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, Sacrifiez une créature : Vous gagnez autant de points de vie que l'endurance de la créature sacrifiée.

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

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

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

Salle du seigneur bandit



Terrain

R

La Salle du seigneur bandit arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : payez 3 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'eldrazi incolores ou activer des capacités d'eldrazi incolores.

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

Tour du Reliquaire



Terrain

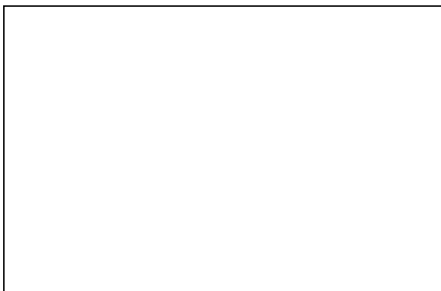
U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin



Terrain légendaire

R

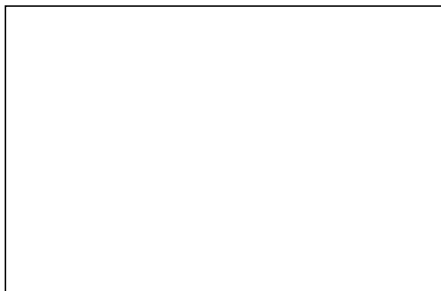
Les sorts Eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{7}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'ajoutez pas d'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{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

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2}

Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

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

Jarre-mémoire {5}

Artefact R

{T}, sacrifiez la Jarre-mémoire : Chaque joueur exile toutes les cartes de sa main, face cachée, et pioche sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main et renvoie dans sa main chaque carte exilée de cette manière.

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

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

Garruk, chasseur primordial

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

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

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleil emprisonné

{6}

Artefact

R

Au moment où le Soleil emprisonné arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un terrain vous fait ajouter au moins un mana de la couleur choisie, ajoutez un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité de solitude

{2}{G}

Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou activer des capacités que pendant leur propre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}

Enchantement

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée harmonieuse

{G}

Enchantement du monde

R

Toutes les créatures ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison printanière

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une forêt est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pour le plus grand bien

{2}{G}{G}



Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée, puis défaussez-vous de trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateurs en maraude

{4}{G}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast