

Cheval d'Akros

{4}

Créature-artefact : cheval

R

Défenseur

Quand le Cheval d'Akros arrive sur le champ de bataille, un adversaire en acquiert le contrôle.

Au début de votre entretien, chaque adversaire crée un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheurs de royaume

{4}{G}{G}

Créature : elfe et éclairéur

R

Les Chercheurs de royaume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur eux, X étant le nombre total de cartes dans les mains de tous les joueurs.

{2}{G}, retirez un marqueur +1/+1 des Chercheurs de royaume : Cherchez une carte de terrain dans votre bibliothèque, révélez-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique

{5}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur émérite

{G}

Créature : humain et soldat et éclairéur

U

Quand l'Explorateur émérite meurt, chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et les mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Humble défecteur

{1}{R}

Créature : humain et gredin

M

{T} : Piochez deux cartes. Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de cette créature. N'activez que pendant votre tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres

{2}{U}

Créature : calamar et horreur

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises

{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier

U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte brûlant

{6}{W}{W}{W}

Créature : archonte

R

Vol
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoquiste d'Orzhov

{2}{W}

Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôlent ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez jusqu'à votre prochain tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gryff aux ailes apaisantes

{2}{W}

Créature : hippogriffe

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère dévouée

{3}{W}

Créature : humain et soldat

R

Flash

Quand l'Écuyère dévouée arrive sur le champ de bataille, prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.

À chaque fois que des blessures qui devaient vous être infligées sont prévenues, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Écuyère dévouée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents

{3}{W}

Créature : esprit

R


Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de gravois {4}{R}{G}



Créature : élémental R

La force et l'endurance de la Carcasse de gravois sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Coup de sang ? {1}{R}{G}, défaissez-vous de la Carcasse de gravois : Une créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

<p>Edric, maître espion de Trest</p>	<p>{1}{G}{U}</p>
<div data-bbox="1056 239 1439 477" style="border: 1px solid black; height: 360px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="1056 477 1439 716"> <p>Créature légendaire : elfe et gredin R</p> <p>À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.</p> </div>	
<div data-bbox="1056 716 1439 766" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: right;"> <p>2/2</p> </div>	

Chimère de l'horizon

{2}{G}{U}

Créature : chimère

U

Flash

Vol, piétinement

À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 1 point de vie.

3/2

Gwafa Hazid, mercanti
{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et gredin

R

{W}{U}, {T} : Mettez un marqueur « pot-de-vin » sur une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Son contrôleur pioche une carte.

Les créatures avec un marqueur « pot-de-vin » sur elles ne peuvent pas ni attaquer, ni bloquer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraum, opus de Ludevic

{3}{U}{R}

Créature légendaire : zombie et horreur

M

Vol, célérité

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique progéniteur

{4}{G}{U}

Créature : changeforme

M

Vous pouvez faire la que le Mimique progéniteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, si cette créature n'est pas un jeton, créez un jeton qui est une copie de cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ludevic, nécro-alchimiste

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur peut piocher une carte si un joueur autre que vous a perdu des points de vie ce tour-ci.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selvala, exploratrice sur le retour

{1}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et éclairé

R

Pour parler ? {T} : Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, ajoutez {G} et gagnez 1 points de vie. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidar Kondo de Djamûraa

{2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

M

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Les créatures sans le vol ou la portée que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedrûti au Grandc?ur

{1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : minotaure et moine

M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.

{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines du renouveau

{6}{G}

Rituel

R

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)

Renvoyez jusqu'à deux cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Exilez les Graines du renouveau.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la découverte

{3}{G}

Rituel

R

Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage collectif

{G}

Rituel

R

Union des forces ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque jusqu'à X cartes de terrains de base, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière, les met sur le champ de bataille engagées et mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion de Sablier

{6}{W}{W}

Rituel

R

Redistribuez les totaux de points de vie de n'importe quel nombre de joueurs. (Chacun de ces joueurs récupère un total de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brillance des esprits

{U}

Rituel

R

Union des forces ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur pioche X cartes, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague d'indécision

{4}{W}

Rituel

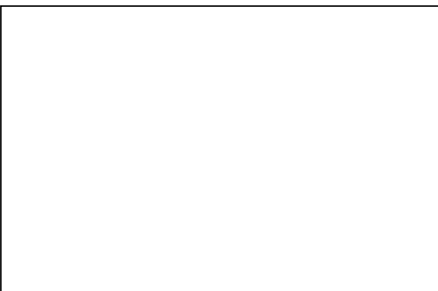
R

Chaque créature s'infirme un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire

{3}{W}{U}



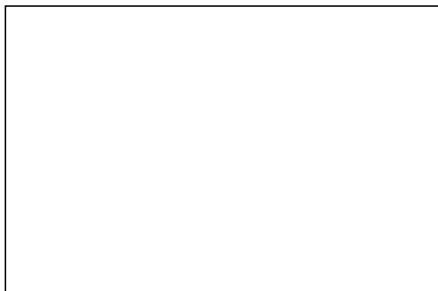
Rituel

U

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain traître

{6}{R}{G}



Rituel

U

Le Terrain traître inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de terrains que ce joueur contrôle.
Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet



Terrain

U

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



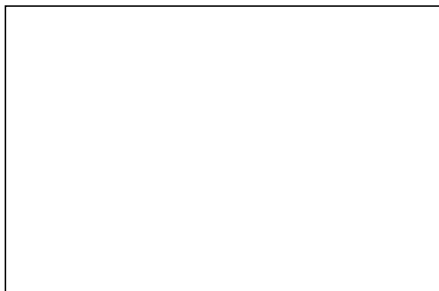
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



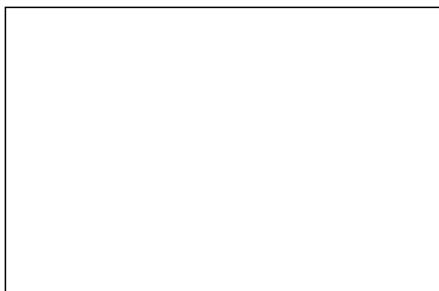
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Immensité terramorphe

Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

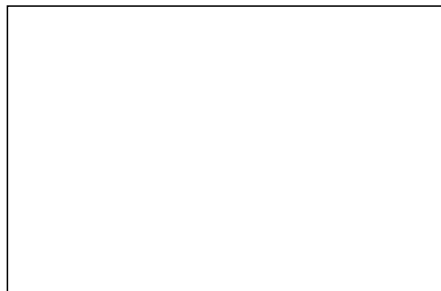
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

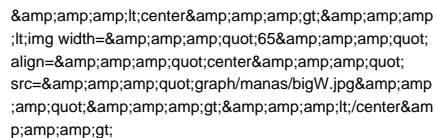
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C



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

Plaine



Terrain de base : plaine

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade tranquilde

Terrain

C

La Promenade tranquilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Promenade tranquilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

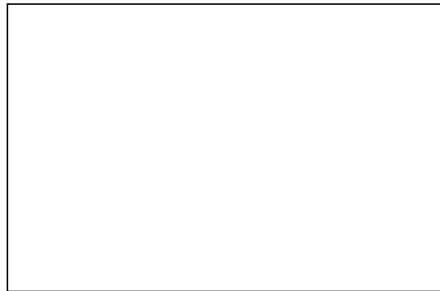
U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{T} : Ajoutez {R}{G}.

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

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

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

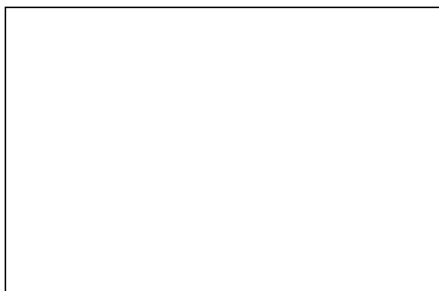
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloche du temple

{3}



Artefact

R

{T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirasse d'assaut

{4}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2, a la célérité, ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez et ne peut pas être sacrifiée.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière contrôle de la créature équipée jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-la.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Venser

{5}

Artefact

R

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

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géoscope prismatique

{5}

Artefact

R

Le Géoscope prismatique arrive sur le champ de bataille engagé.

Domaine ? {T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de types de terrains de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre psalmodiante

{6}

Artefact

R

{5}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

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

Plaque empyrée

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

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

Philtre de la bienfaitrice

{1}{G}

Éphémère

R

Dégagez toutes les créatures. Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature ou un adversaire contrôle bloque, piochez une carte.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du cygne

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort d'enchantement, d'éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rênes du pouvoir

{2}{U}{U}

Éphémère

R

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle. Vous et cet adversaire acquérez chacun le contrôle de toutes les créatures contrôlées par l'autre jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation

{2}{W}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manœuvre de capture

{3}{W}

Éphémère

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante. Vous créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant l'endurance de cette créature.

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

Défrichement sylvestre

{3}{G}{W}

Éphémère

U

Exilez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance

{2}{G}

Enchantement

M

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire. Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateurs en maraude

{4}{G}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, révéléz 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

Serment des druides

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ensuite, il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surenchère de l''évolution

{1}{G}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez et trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

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

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

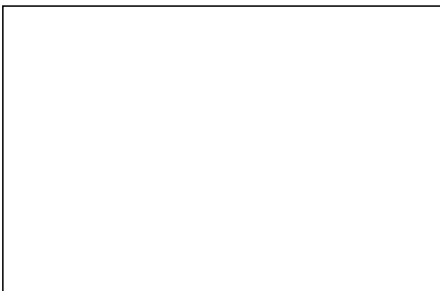
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de sécurité

{4}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantelements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast