

Traqueur morne-?il

{B}

Créature : humain et pirate

R

{1}{B}, {T} : Exilez deux cartes ciblées depuis le cimetière d'un adversaire. Le Traqueur morne-?il explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivatrice de lames

{3}{G}{G}

Créature : elfe et artificier

R

Fabrication 2

À chaque fois que la Cultivatrice de lames attaque, vous pouvez faire que les autres créatures attaquantes gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Cultivatrice de lames.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier des puissants

{1}{G}

Créature : humain et druide

U

Le Bouvier des puissants gagne +2/+2 tant que vous contrôlez un dinosaure.

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleuse des étendues sauvages

{2}{G}{G}

Créature : ondin et shaman

R

{X}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur émérite

{G}



Créature : humain et soldat et éclaireur

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

Mage du Candélabre

{G}



Créature : humain et sorcier

R

{X}, {T} : Dégagez X terrains ciblés.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la perspicacité

{4}{G}



Créature : élémental

U

Vigilance

Les créatures-terrains que vous contrôlez ont la vigilance. Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine de l'espoir

{1}{G}



Créature : humain et druide

U

{1}, {T} : Dégagez un terrain ciblé.

{1}, {T}, surmenez la Marraine de l'espoir : Dégagez deux terrains ciblés. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur

{1}{G}

Créature : satyre et druide

C

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort

{2}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

Initiative

À chaque fois qu'Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort attaque, vous pouvez payer {WB}{WB}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 2, engagée et attaquante.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tisseuse de ley

{3}{G}

Créature : humain et druide

U

Partenaire avec la Tisseuse de sapience (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre la Tisseuse de sapience dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

{T} : Dégager deux terrains ciblés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la fureur

{3}{R}

Créature : élémental

U

Piétinement

Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le piétinement.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise
{4}{R}{R}

Créature : géant
R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de tempête
{2}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier
U

Quand le Meneur de tempête arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de l'imagination
{4}{U}{U}

Créature-enchantement : humain et sorcier
U

Les créatures que vous contrôlez ont le vol.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le vol et ne peuvent pas avoir ou acquérir le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de vague de Halimar
{2}{U}

Créature : humain et sorcier et allié
U

Quand la Meneuse de vague de Halimar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte avec l'écueil ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable

{2}{U}

Créature : humain et clerc

C

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir

{2}{W}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tisseuse de sapience

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Partenaire avec la Tisseuse de ley (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre la Tisseuse de ley dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

{5}{U}{U} : Un joueur ciblé pioche deux cartes.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangara de Corondor

{1}{W}{W}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{T} : Exilez Mangara de Corondor et un permanent ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de résurgence

{2}{W}

Créature : mur

U

Défenseur

Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la moisson Ahn

{2}{G}{W}

Créature : humain et guerrier

U

Vous pouvez surmener le Champion de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï, Voix de l'abondance

{3}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Derevii, tacticienne de l'empyrée

{G}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

R

Vol

À chaque fois que Derevii, tacticienne de l'empyrée arrive sur le champ de bataille ou qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

{1}{G}{W}{U} : Mettez Derevii sur le champ de bataille depuis la zone de commandement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka, seigneur-dragon

{4}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, lien de vie

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Skarrg

{R}{G}

Créature : humain et shaman

U

{R}{G} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{1}{R}{G} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental jusqu'à la fin du tour.
C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garna, la Flamme de sang

{3}{B}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

U

Flash

Quand Garna, la Flamme de sang arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises d'où elles viennent ce tour-ci.

Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yidris, porteur du Maelstrom

{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : ogre et sorcier

M

Piétinement

À chaque fois que Yidris, porteur du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, au moment où vous lancez des sorts depuis votre main ce tour-ci, ils acquièrent la cascade. (Quand vous jouez le sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin désastreux

{1}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.
Éveil 4 ? {5}{B}{B} (Si vous lancez ce sort pour {5}{B}{B}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur le terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans le sillage de Garruk

{7}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas et tous les planeswalkers que vous ne contrôlez pas.

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

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

Vol d'identité

{4}{U}{U}

Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague cosmotronique

{3}{R}

Rituel

C

La Vague cosmotronique inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance artificielle

{3}{G}{W}

Rituel

U

Choisissez un ?
? Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain

R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain

U

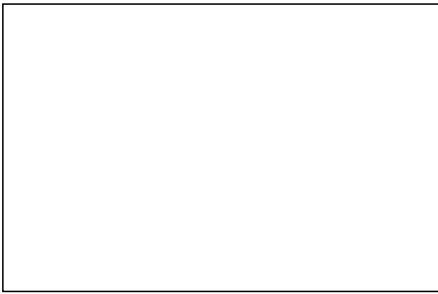
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



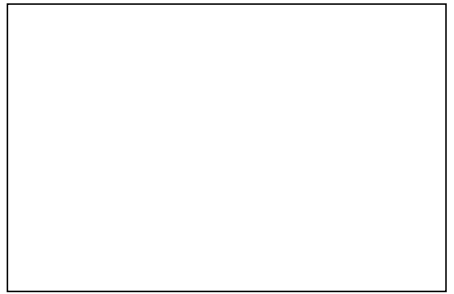
Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fées



Terrain

U

Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Herbages



Terrain

U

Les Herbages arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T}, sacrifiez les Herbages : 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

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place des portails



Terrain : porte

C

La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Place des portails 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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de grès



Terrain

C

Le Pont de grès arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Pont de grès arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

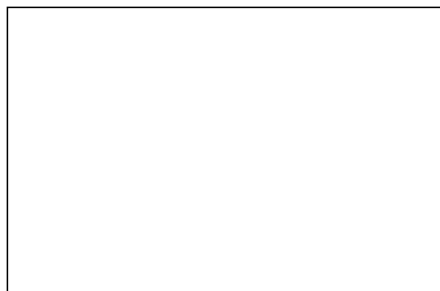
R

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

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terres sauvages



Terrain

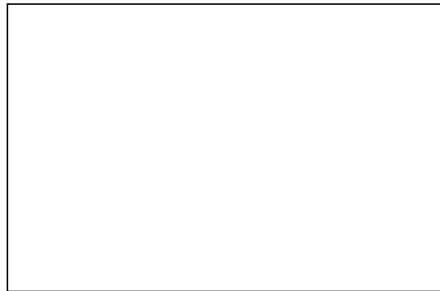
U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

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

Tour de commandement



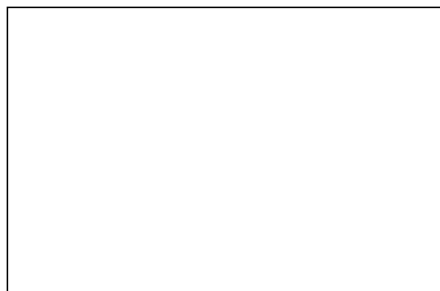
Terrain

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

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

Village arboricole



Terrain

M

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur

{3}



Artefact : véhicule

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Pilote 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

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

La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}

Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}

Éphémère

M

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et ∞ indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir

{3}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.
Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Facétie du polymorphe

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aménagement des décombres

{2}{W}{W}

Éphémère

R

Exilez toutes les créatures attaquantes qu'un joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de l'amirale

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Saccage ? Si vous avez attaqué ce tour-ci, vous pouvez payer {U} à la place du coût de mana de ce sort. Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliser la calamité

{5}{W}

Éphémère

U

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux permanents que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si des blessures sont prévenues de cette manière, vous pouvez faire que Canaliser la calamité inflige autant de blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

M

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

Prise de position

{2}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissure encerclée

{2}{W}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures que vous contrôlez à un adversaire ciblé.

Éveil 2 ? {4}{W} (Si vous lancez ce sort pour {4}{W}, mettez aussi deux marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

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

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un :

- ? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
- ? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de Freyalise

{1}{G}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent « (T) : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

III ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance, le piétinement et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un :

- Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- Détruisez un artefact ciblé.
- Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre verdoyant

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché du festival

{3}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute deux manas supplémentaires de la combinaison de mana coloré de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résurgence de Zendikar

{5}{G}{G}

Enchantement

R

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. (Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation ésotérique

{2}{U}

Enchantement

R

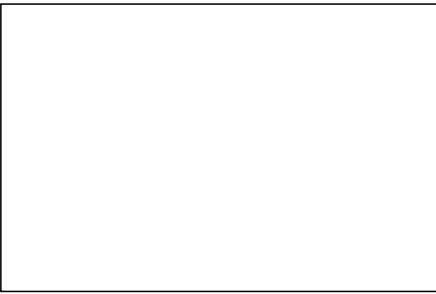
Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capturée par le consulat

{3}{W}



Enchantement : aura

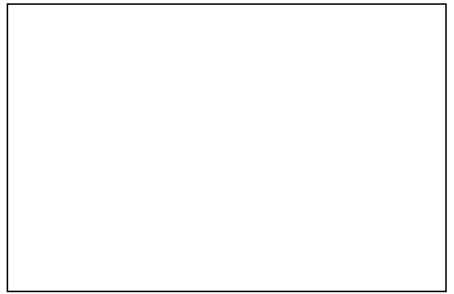
R

Enchanter : une créature que vous ne contrôlez pas
La créature enchantée ne peut pas attaquer.
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort,
il a une seule cible, remplacez la cible par la
créature enchantée si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Observation constante

{1}{W}{W}



Enchantement

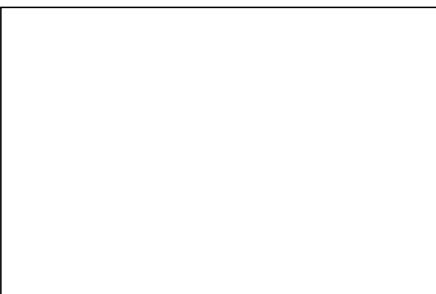
R

Les créatures non-jeton que vous contrôlez gagnent +1/+1
et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits

{1}{W}



Enchantement : aura

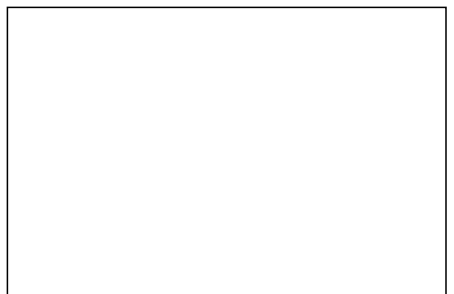
U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection
contre les créatures.

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

Najeela, la fleur tranchante

{2}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

À chaque fois qu'un guerrier attaque, vous pouvez faire que son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier, engagé et attaquant.

{WUBRG} : Dégagez toutes les créatures attaquantes.

Elles acquièrent le piétinement, le lien de vie et la célérité jusqu'à la fin du tour. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

N'activez que pendant le combat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast