Obscur confident {1}{B}

Créature : humain et sorcier M

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal {G}

Créature neigeuse : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire de Gitechêne {3}{G}

Créature : elfe et guerrier U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un adversaire contrôle un permanent vert.
Contact mortel
À chaque fois que l'Adversaire de Gitechêne inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine des floraisons {1}{G}

Créature : elfe et druide **R**

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orphe collectionneur {1}{G}

Créature : orphe R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chercheur de sort {2}{U}

Créature : humain et sorcier R

Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade U

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn clinquant {1}{U}

Créature : drakôn R

Vol
Quand le Drakôn clinquant arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle du Drakôn clinquant et de jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous ne le faites pas ou ne pouvez pas faire un échange, sacrifiez le Drakôn clinquant. Cette capacité se résout si sa cible devient illégale.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffemage vigéen {2}{U}

Créature : vedalken et sorcier et mutant **C**

Greffe 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)
{1}{U} : Dégagez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa {U}{U}

Créature : ondin et sorcier **R**

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique {1}{U}

Créature : illusion **R**

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kinnan, prodige brideur {G}{U}

Créature légendaire : humain et druide **M**

À chaque fois que vous engagez un permanent non-terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce permanent a produit.
{5}{G}{U} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature non-Humain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort {BG}

Créature : elfe et shamane R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.
{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du praetor {1}{B}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé et exilez-la face cachée. Puis ce joueur mélange. Vous pouvez regarder et jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau impérial {B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment de grêle de feu {X}{B}{B}

Rituel R

Répétez le processus suivant X fois. Chaque adversaire perd 3 points de vie à moins que ce joueur ne sacrifie un permanent non-terrain ou se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la destruction {X}{G}{G}

Rituel M

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si X est supérieur ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réapparition {1}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}

Rituel C

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Néoforme {G}{U}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tordeur de temps {2}{U}

Rituel R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque, puis pioche sept cartes. (Puis mettez le Timetwister dans le cimetière de son propriétaire.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou

Terrain : marais et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet gorgé d'eau

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {U}.
{1}, {T}, sacrifiez le Bosquet gorgé d'eau : Piochez une carte.

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

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

Colisée céphalide

Terrain U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.
<i>Seuil</i> ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux 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 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

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

Île enneigée

Terrain neigeux 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 tropicale

Terrain : forêt et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

Terrain C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

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

Mer souterraine

Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Sanctuaire mystique

Terrain : île C

({T} : Ajoutez {U}.)
Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.
Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

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

Urborg, tombe de Yaugzebul

Terrain légendaire M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth

Terrain marais et forêt et île R

({T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)
Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de cassation {2}

Artefact R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation démoniaque {B}

Éphémère U

Choisissez un nom de carte. Exilez les six cartes du sommet de votre bibliothèque, puis révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte avec le nom choisi. Mettez cette carte dans votre main et exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de mana {0}

Artefact M

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte souillé {1}{B}

Éphémère R

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre main à moins qu'elle n'ait le même nom qu'une autre carte exilée de cette manière. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous décidiez de mettre une carte dans votre main ou que vous exiliez deux cartes avec le même nom, selon ce qui arrivera en premier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}

Éphémère M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vigueur {2}{G}{G}

Éphémère R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

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

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

Réanimation délétère {GP}

Éphémère U

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature {G}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été {G}

Éphémère U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité {U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

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

Dispersement {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain {X}{U}{U}

Éphémère R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbroglio de mixture {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification {U}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation {0}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé.
Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle féroce {2}{U}

Éphémère **R**

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl {U}{B}

Éphémère **U**

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre {1}{G}

Enchantement R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin {B}{G}

Éphémère R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tapis de fleurs {G}

Enchantement R

Au début de chacune de vos phases principales, si vous n'avez pas ajouté de mana avec cette capacité ce tour-ci, vous pouvez ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'îles qu'un adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin {1}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
{U} : Dégagez la créature enchantée.
{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique {2}{U}

Enchantement C

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel {2}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
{U} : Engagez la créature enchantée.
{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zaxara, l'Exemplaire {1}{B}{G}{U}

Créature légendaire : cauchemar et hydre **M**

Contact mortel
{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix.
À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, créez un jeton de créature 0/0 verte Hydre, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique {U}

Enchantement **C**

Entretien cumulatif {1}
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast