Mme Bourdefleur {1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : lapin et citoyen M

Vigilance
À chaque fois que vous lancez un sort, un adversaire ciblé pioche une carte. Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous piochez deux cartes.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré {3}{G}

Créature : élémental R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.
Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

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

Apothicaire souchesang {2}{G}

Créature : écureuil et druide R

Toxique 2 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi deux marqueurs « poison ». Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)
Quand l'Apothicaire souchesang arrive, vous et un adversaire ciblé créez chacun un jeton Trésor.
À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un jeton non-créature, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ».

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouille à spores {G}

Créature : grenouille **C**

Sacrifiez la grenouille à spores : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}

Créature : hydre **M**

Piétinement
L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}

Créature : hydre **R**

Piétinement
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolraël, recluse de la Mwônvouli {1}{G}

Créature légendaire : humain et druide **R**

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat.
{4}{G}{G} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X, X étant le nombre de cartes dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

2/2

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

Corpus de savoir {3}{U}{U}

Créature : avatar R

La force et l'endurance du Corpus de savoir sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
À chaque fois que le Corpus de savoir subit des blessures, piochez autant de cartes.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Vingtième de crapauterie {3}{U}

Créature : grenouille et sorcier R

La taille maximale de votre main est vingt.
À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures, mettez un marqueur +1/+1 sur Le Vingtième de crapauterie et piochez une carte.
À chaque fois que Le Vingtième de crapauterie attaque, vous gagnez la partie s'il y a au moins vingt marqueurs sur lui ou si vous avez au moins vingt cartes en main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'illumination {4}{U}{U}

Créature : sphinx M

Vol
Quand le Sphinx de l'illumination arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte et vous piochez trois cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baird, intendant d'Argive {2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat U

Vigilance
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskaïdékaphile {1}{U}

Créature : humain et sorcier R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
Au début de votre entretien, si vous avez exactement treize cartes dans votre main, vous gagnez la partie.
{3}{U} : Piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion à la badiane d'acier {2}{W}

Créature : souris et soldat R

Progéniture {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.)
Vigilance
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant drapé de royaume {5}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance

Dévêtir {3}{W}{W}
Rituel : aventure

Détruisez toutes les créatures non-Géant. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loran de la Troisième Voie {2}{W}

Créature légendaire : humain et artificier R

Vigilance
Quand Loran de la Troisième Voie arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement.
{T} : Vous et un adversaire ciblé piochez chacun une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gerbilles joyeuses {1}{W}

Créature : hamster et citoyen U

À chaque fois que vous faites un cadeau, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangara, le diplomate {3}{W}

Créature légendaire : humain et clerc R

Lien de vie
À chaque fois qu'un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous attaquent et/ou attaquent un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte.
À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régent flambesoleil {3}{W}{W}

Créature : dragon R

Vol
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur le Régent flambesoleil et vous gagnez 1 point de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kwain, factotum itinérant {W}{U}

Créature légendaire : lapin et sorcier R

{T} : Chaque joueur peut piocher une carte, puis chaque joueur qui a pioché une carte de cette manière gagne 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre du Terrier des Fæs {1}{G}{W}

Créature : sylvin et druide R

Vigilance
L'Ancêtre du Terrier des Fæs gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.
{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

M. Queue-de-Renard {2}{G}{W}{U}

Créature légendaire : renard et gredin M

Lien de vie
À chaque fois que M. Queue-de-Renard attaque, piochez une nombre de cartes égal au nombre de cartes dans la main du joueur défenseur moins le nombre de cartes dans votre main. Si vous n'avez pas pioché de cette carte de cette manière, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre main.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Octomancien {3}{G}{U}

Créature : grenouille et druide R

Faites cadeau d'une pieuvre (Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand il arrive, ce joueur crée un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre.)
Au début de chaque étape de fin, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selvala, exploratrice sur le retour {1}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et éclaireur R

Pourparler ? {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

Oracle annelé {G}{U}

Créature : Snake Elf Druid C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoir à l'usure {1}{G}

Rituel U

Faites cadeau d'une carte (Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.)
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Si le cadeau a été promis, à la place détruisez deux cibles, artefacts et/ou enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, 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 biliothèque 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

Culture {2}{G}

Rituel 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

Promesse de fidélité {4}{W}

Rituel R

Chaque joueur met un marqueur « serment » sur une créature qu'il contrôle et sacrifie le reste. Aucune de ces créatures ne peut vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez tant qu'elle a un marqueur « serment » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendez-vous secret {1}{W}{W}

Rituel U

Vous et un adversaire ciblé piochez chacun trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin débordant

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenter avec des lapins {2}{W}

Rituel R

Offre tentante ? Piochez une carte et créez un jeton de créature 1/1 blanche Lapin. Puis chaque adversaire peut piocher une carte et créer un jeton de créature 1/1 blanche Lapin. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, vous piochez une carte et vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Lapin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain C

Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de Chromemer

Terrain R

La Côte de Chromemer arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain **R**

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs

Terrain R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île prospère

Terrain **C**

L'Île prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où l'Île prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

Terrain **R**

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

Terrain **R**

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie prospère

Terrain **C**

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.
{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Temple de la profusion

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

Verger exotique

Terrain R

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact 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

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'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joyau convoité {6}

Artefact R

Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.
À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique de Ghirapur {4}

Artefact R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.
Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}

Artefact 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, chercheuse sur le terrain {1}{G}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo M

{+1} : Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une de ces créatures inflige des blessures de combat, vous piochez une carte.

{-2} : Engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

{-7} : Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recyclage sans égal {1}{G}

Éphémère U

Faites cadeau d'une carte (Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.)
Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si le cadeau a été promis, à la place renvoyez deux cartes de permanent ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées {2}{G}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrait de Longue-Rivière {U}{U}

Éphémère U

Faites cadeau d'une carte (Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.)
Contrecarrez un sort de créature ciblé. Si le cadeau a été promis, à la place contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande intellectuelle {4}{U}

Éphémère R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous piochez chacun trois cartes.
Choisissez un adversaire. Dégagez tous les permanents non-terrains que vous contrôlez et tous les permanents non-terrains que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test inconcevable {3}{U}{U}

Éphémère R

Choisissez l'un ?
? Renvoyez tous les jetons de créature dans les mains de leurs propriétaires.
? Renvoyez toutes les créatures non-jeton dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de l'illusionniste {2}{U}{U}

Éphémère R

Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pendant le tour d'un adversaire.
Retirez toutes les créatures attaquantes du combat et dégagez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Chacune de ces créatures attaque pendant ce combat si possible. Elles ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez pendant ce combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une offre qui ne se refuse pas {U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur crée deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux {2}{W}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protection du perchoir {4}{W}{W}

Éphémère R

Faites cadeau d'un tour supplémentaire (Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il joue un tour supplémentaire après celui-ci.)
Créez quatre jetons de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol. Si le cadeau a été promis, tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase, et jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous acquérez la protection contre tout.
Exilez la Protection du perchoir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle anti-émeute {2}{W}

Éphémère C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vos adversaires contrôlent. Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance {2}{G}

Enchantement R

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

Classe : magicien {U}

Enchantement : classe U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{2}{U} : Niveau 2
Quand cette classe devient niveau 2, piochez deux cartes.

{4}{U} : Niveau 3
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soupe communautaire {2}{G}

Enchantement R

Quand la Soupe communautaire arrive, n'importe quel nombre d'adversaires ciblés piochent chacun une carte. Mettez un marqueur « ingrédient » sur la Soupe communautaire, puis mettez un marqueur « ingrédient » sur elle pour chaque carte piochée de cette manière.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle, X étant le nombre de marqueurs « ingrédient » sur la Soupe communautaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}

Enchantement tribal : élémental R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus martial {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)
À chaque fois que la créature enchantée attaque, chaque autre créature qui attaque un de vos adversaires gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance simic {G}{U}

Enchantement R

{1}{G}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic.
Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trêve précaire {1}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : adversaire
Au début de l'étape de fin de l'adversaire enchanté, vous et ce joueur piochez chacun une carte.
Quand vous attaquez l'adversaire enchanté ou un planeswalker qu'il contrôle ou quand il vous attaque ou qu'il attaque un planeswalker que vous contrôlez, sacrifiez la Trêve précaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du pêcheur {2}{G}{U}

Enchantement : classe R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la révéler si c'est une carte de terrain. Créez un jeton de créature 1/1 bleue Poisson si vous l'avez révélée de cette manière. Puis piochez une carte.

{G}{U} : Niveau 2
Si vous deviez créer un jeton Poisson, créez un jeton Poisson, créez un jeton de créature 3/3 bleue Requin à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{2}{G}{U} : Niveau 3
Si vous deviez créer un jeton Requin, créez un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast