Goshintai de la Source de vie {3}{G}		Marcheur porte-hangars {X}{X}
Créature-enchantement légendaire : reliquaire M	1	Créature-artefact : construction R
{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière. À chaque fois que le Goshintai de la Source de vie ou qu'un autre reliquaire non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature-enchantement 1/1 incolore Reliquaire.		Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur cette créature. {1}, {T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
3/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		0/0 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

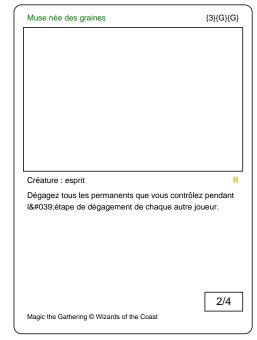
Goshintai de la Source de vie	{3}{G}
Créature-enchantement légendaire : reliq	quaire M
{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Renvoyez sur le ch une carte d'enchantement ciblée d cimetière.	•
À chaque fois que le Goshintai de la Sou qu'un autre reliquaire non-jeton an de bataille sous votre contrôle, créez un j	rive sur le champ
créature-enchantement 1/1 incolore Relic	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4

Opportuniste morbide	{2}{B}
Créature : humain et gredin	U
À chaque fois qu'au moins une autre opiochez une carte. Cette capacité ne se décl qu'une seule fois par tour.	
	1/3

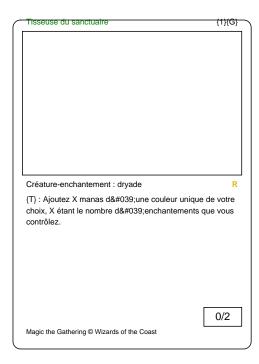
Yahenni, partisan immortel	{2}{B}	Augure de I'automne	{1}{G}{G
Créature légendaire : éthérien et vampire	U	Créature : humain et druide	ı
Célérité		Vous pouvez regarder la carte du dessus de vo	otre
À chaque fois qu'une créature qu'un		bibliothèque à tout moment.	
adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +	1/+1 sur	Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessi	us de votre
Yahenni, partisan immortel.		bibliothèque.	alaa tuala
Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.		Congrégation — Tant que vous contrôlez au m créatures avec des forces différentes, vous pou	
ia#055,indestructible jusqua#055,a ia iin du tour.		des sorts de créature du dessus de votre biblio	
			2/3
	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>		

Ancien immémoré	{3}{G}
Créature : élémental	R
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, v	
pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'And immémoré.	zien
Au début de votre entretien, vous pouvez déplace	
n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1	
I'Ancien immémoré sur d'autres créa	
	0/3

Dryade du bosquet ilyséen	{ 2}{G}
Créature-enchantement : nymphe et dryade	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.	
Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de ter de base en plus de leurs autres types.	rrain
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/4



Traqueuse infatigable	{2}{G}
Créature : humain et éclaireur	R
Toucheterre — À chaque fois qu'un ter	rain que
vous contrôlez arrive, enquêtez. À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez	un
marqueur +1/+1 sur cette créature.	un
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J. 2

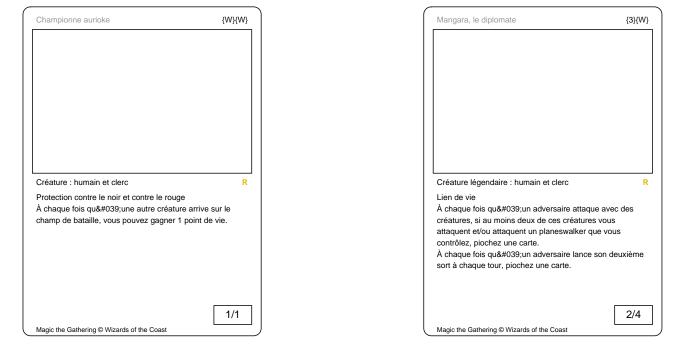


Escouflenfer tyran	{4}{R}{R}
Créature : dragon	М
Vol, piétinement À chaque fois que l'Escouflenfer tyran in blessures de combat à un joueur, acquérez le tous les artefacts que ce joueur contrôle Au début de votre entretien, si vous contrôlez vingt artefacts, vous gagnez la partie.	contrôle de
3 3-3 p	

Meurtrisseur du taureau	{2}{R}	Triskaïdékaphile {1}{U	Triskaïdékaphile	{1}{U}
Créature : changeforme	R	Créature : humain et sorcier	Créature : humain	R
Changelin (Cette carte a tous les types de c À chaque fois qu'un adversaire lance pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette	un sort, vous	Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. Au début de votre entretien, si vous avez exactement treiz cartes dans votre main, vous gagnez la partie. {3}{U}: Piochez une carte.	main. Au début de votre cartes dans votre	ez exactement treize
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2	1/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering (1/3

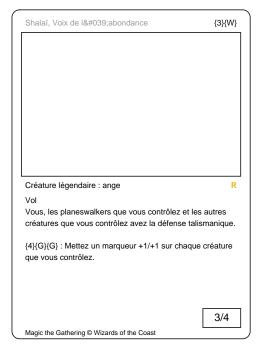
Le Vingtième de crapauterie	{3}{U}
Créature : grenouille et sorcier	R
La taille maximale de votre main est ving	
A chaque fois que vous attaquez avec au créatures, mettez un marqueur +1/+1 sur	
crapauterie et piochez une carte.	Le vingueme de
À chaque fois que Le Vingtième de crapa	uterie attaque,
vous gagnez la partie s'il y a au mo	oins vingt
marqueurs sur lui ou si vous avez au moi	ns vingt cartes en
main.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

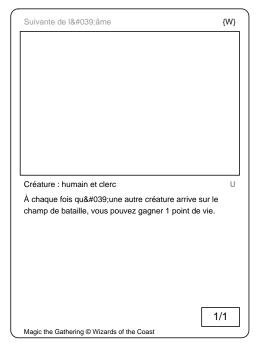
Alséide du don de vie	{W}
Créature-enchantement : nymphe	U
Lien de vie	
{1}, sacrifiez I'Alséide du don de vie : Une créature ou enchantement, que vous contrôlez a	
protection contre la couleur de votre choix jusqu fin du tour.	'à la
iii da toai.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

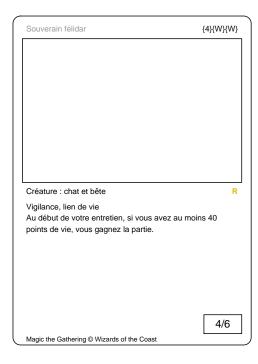


Héliode, Souverain du soleil	{2}{W}
Créature-enchantement légendaire : dieu	M
Indestructible	
Tant que votre dévotion au blanc est inféri Héliode n'est pas une créature.	ieure à cinq,
À chaque fois que vous gagnez des points	s de vie. mettez
un marqueur +1/+1 sur une cible, créature	
enchantement, que vous contrôlez.	
{1}{W}: Une autre créature ciblée acquier jusqu'à la fin du tour.	t le lien de vie
jaoqua, 1000,a ia iiri da tour.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Régent flambesoleil	{3}{W}{W}
Créature : dragon	R
Vol À chaque fois qu'un adversaire lanc	e un sort, mettez
un marqueur +1/+1 sur le Régent flambes	
gagnez 1 point de vie.	
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Titan solaire	{4}{W}{W}
Créature : géant	M
Vigilance	IVI
À chaque fois que le Titan solaire arrive bataille ou qu'il attaque, vous poi champ de bataille depuis votre cimetièr permanent ciblée avec une valeur de m égale à 3.	uvez renvoyer sur le e une carte de

Ancêtre du Terrier des Fæs {1}{G}	(W)		K	Cynaios et Tiro de Mélétis	${R}{G}{W}{U}$
Créature : sylvin et druide	R		c	Créature légendaire : humain et soldat	M
Vigilance				Au début de votre étape de fin, piochez une c	
L'Ancêtre du Terrier des Fæs gagne +1/+1 pour				oueur peut mettre sur le champ de bataille un	
chaque couleur parmi les permanents que vous contrôle	z.			errain de sa main, puis chaque joueur qui n& ait ainsi pioche une carte.	#039;a pas
{T}: Pour chaque couleur parmi les permanents que vou	s		``	an amor processe arre sante.	
contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.					
0/0)				2/8
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	(N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Biovisionnaire	{1}{G}{U}			
Créature : humain et sorcier	R			
Au début de l'étape de fin				
créatures ou plus nommées Biovisionnaire, vous gagne partie.				
F-11-11-11				
	2/3			
Magic the Gathering © Wizards of the				

Chemin sinueux

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et/ou de porte, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication	{2}{U}{U}	Arrogance tragique {3}{W}{W}
Rituel	М	Rituel R
Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires a moment où vous lancez ce sort.) Créez un jeton qui est une copie d'une ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jeto place.	créature	Pour chaque joueur, vous choisissez parmi les permanents que ce joueur contrôle un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker. Puis chaque joueur sacrifie tous les autres permanents non-terrain qu'il contrôle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil	{6}{W}
Rituel	R
Si ce sort a été lancé depuis votre main et que lancé un autre sort appelé Approche du Secce pendant cette partie, vous gagnez la partie. Se l'Approche du Second Soleil dans la b son propriétaire en septième position à partir vous gagnez 7 points de vie.	ond Soleil Sinon, mettez ibliothèque de
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Commandement d'austérité	{4}{W}{W}
Rituel	R
Choisissez deux ?	
? Détruisez tous les artefacts.	
? Détruisez tous les enchantements.	
? Détruisez toutes les créatures dont la va inférieure ou égale à 3.	aleur de mana est
? Détruisez toutes les créatures dont la va	aleur de mana est
supérieure ou égale à 4.	
Martinia Carlo da GWF and a Cur	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ultimatum inquiétant	$W_{B}_{B}_{G}_{G}$	Bass	ssin réfléchissant
Rituel	R	Terra	rain M
Renvoyez sur le champ de bat- nombre de cartes de permaner depuis votre cimetière.	nt avec des noms différents	qu& i	: Ajoutez un mana de n'importe quel type .#039;un terrain que vous contrôlez pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast	Magic	ic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
•	Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
	Rituel	R
	Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
\		

Bastion boisé	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}. {GW}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Broussaille	Che	emin du foyer
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.	{T}:	rain M : Ajoutez {C}. : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les atures qu'il possède.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magi	ic the Gathering © Wizards of the Coast
Cerisaie interdite	Cita	idelle de sombracier

Terrain

{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.

Fin du labyrinthe		Forêt	
Terrain M		Terrain de base : forêt C	
Ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {C}. {3}, {T}, renvoyez ce terrain dans la main de son propriétaire: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de porte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Si vous contrôlez au moins dix portes avec des noms différents, vous gagnez la partie.		(G)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Fin du labyrinthe	
Terrain	М
Ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé.	
{T}: Ajoutez {C}.{3}, {T}, renvoyez ce terrain dans la main de son	
propriétaire : Cherchez dans votre bibliothèque une	carte
de porte, mettez-la sur le champ de bataille, puis me	-
Si vous contrôlez au moins dix portes avec des nom	is
différents, vous gagnez la partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Halliers à I'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	

L'Arbre-monde		Place des portails
Terrain R		Terrain : porte C
L'Arbre-monde arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G}. Tant que vous contrôlez au moins six terrains, les terrains que vous contrôlez ont : « {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. » {W}{W}{U}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez L'Arbre-monde : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de dieu, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.		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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place de I'Harmonie	
Terrain	R
Quand la Place de I'Harmonie arrive sur le ch	
bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 3 points de vie.	us
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type	
qu'une porte que vous contrôlez pourrait prod	duire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
<center>&arlt;img width="65&</center>	p;quot;
align="center"center"graph/manas/bigW.jpg&aramp;quot;&qt&tt/cen	np;amp
p;amp;amp;gt;	

Pont de Pointépine		Porte de Gond
Terrain-artefact C		Terrain : porte U
Le Pont de Pointépine arrive sur le champ de bataille engagé. Indestructible {T}: Ajoutez {G} ou {W}.		Les portes que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille dégagées. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'une porte que vous contrôlez pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de Côté	
Terrain : porte	С
{T} : Ajoutez {C}.	
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre d	choix.
{1}, {T}, engagez une porte dégagée que vous co	
Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact a sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la coul	
votre choix. »)	cui uc
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte de la Citadelle
Terrain : porte C
La Porte de la Citadelle arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où la Porte de la Citadelle 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

Porte de la Falaise	Porte de la guilde d'lzzet
Terrain: porte C	Terrain : porte C
La Porte de la Falaise arrive sur le champ de bataille	Ce terrain arrive engagé.
engagée. Au moment où la Porte de la Falaise arrive sur le champ de	{T}: Ajoutez {U} ou {R}.
bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.	
{T}: Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde d'Azorius	Porte de la guilde d'Orzhov

С

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.

Porte de la guilde de Boros	Porte de la guilde de Golgari
Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {W}.	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {B} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde de Dimir	Porte de la guilde de Gruul

С

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Porte de la guilde de Rakdos	Porte de la guilde de Simic
Terrain : porte C	Terrain: porte C
Ce terrain arrive engagé.	Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.	{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde de Selesnya	Porte de la Mer
Terrain: porte C	Terrain: porte C
Ce terrain arrive engagé.	La Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.	Au moment où la Porte de la Mer 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

Porte des Manoirs	Promenade généreuse
Terrain : porte C La Porte des Manoirs arrive sur le champ de bataille engagée. Au moment où la Porte des Manoirs arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert. {T}: Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.	Terrain La Promenade généreuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte du Dragon noir	Terre agricole envahie
Terrain : porte C La Porte du Dragon noir arrive sur le champ de bataille engagée. Au moment où la Porte du Dragon noir arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le noir.	Terrain La Terre agricole envahie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement	Voie de I'Ascendance
Terrain	Terrain C
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	La Voie de I'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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.	

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'esoterisme	{2}		Lanterne chromatique	{3}
Artefact			Artefact	R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.			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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jambières d'éclair	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne p pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	eut
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Nexus de Masquebois	{4}
Artefact	R
Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créatu que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille. {3}, {T}: Créez un jeton de créature 2/2 bleue	ure
Changeforme avec le changelin. (Il a tous les types de créature.)	

Porte de Baldur	
Terrain légendaire : porte	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{2}, {T}: Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X	
étant le nombre d'autres portes que vous contrôlez	Z.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fontaine à haio {2}{W	/}
Artefact	VI
{W}, {T}, dégagez une créature engagée que vous	
contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.	
{W}{W}, {T}, dégagez deux créatures engagées que vous contrôlez : Piochez une carte.	
{W}{W}{W}{W}, {T}, dégagez quinze créatures	
engagées que vous contrôlez : Vous gagnez la partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

L'éternelle Vagabonde	{4}{W}{W}
Planeswalker légendaire	R
Pas plus d'une créature ne peut attaquer	
L'éternelle Vagabonde à chaque combat.	
{+1} : Exilez jusqu'à une cible, artefact ou	
Renvoyez cette carte sur le champ de bataille so contrôle de son propriétaire au début de la procl	
de fin de ce joueur.	·
{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Sa	amouraï
avec la double initiative.	E /
{-4}: Pour chaque joueur, choisissez une créatu Magic the Gathering © Wizards of the Coast. Joueur controle. Chaque joueur sacritie toutes le	irelque ce
qu'il contrôle qui ne sont pas choisies de	

Rêves accablants	(A) (3) (I I)
Reves accadiants	{X}{2}{U}
Éphémère	R
Choisissez I'un. Si vous contrôlez un o	commandant
au moment où vous lancez ce sort, vous pou	vez choisir les
deux.	
? Un joueur ciblé pioche X cartes.	
? Un joueur ciblé meule deux fois X cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayte the Gathering & wizards of the Coast	

Dissimulation astucieuse	{2}{W}{W}
Éphémère	R
Convocation (Vos créatures peuvent aider à la	ncer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançan	
{1} ou un mana de la couleur de cette créature	,
N'importe quel nombre de permanents r ciblés que vous contrôlez passent hors phase.	
et tout ce qui leur est attaché comme s'i	•
n'existaient pas jusqu'à votre pro	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-	

Intervention d'Héliode {X	}{W}{W}
Éphémère	R
Choisissez I'un ?	
? Détruisez X artefacts et/ou enchantements ciblés.	
? Un joueur ciblé gagne deux fois X points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Échange au berceau	{2}{W}
	,	
	Éphémère de clan : changeforme	U
	Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)	
	Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un je	
	créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin	٦.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	magic the Gathering & Mizards of the Coast	
\		

Révélation du sphinx	{X}{W}{U}{U}
Éphémère	M
Vous gagnez X points de vie et vous p	
vous gagnez x points de vie et vous p	noonez x ourtes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Impetus morbide {2}{B}		Pacte de Liliana	(3){B}{B}
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1, a le contact mortel et est incitée. Quand la créature enchantée meurt, renvoyez ['Impetus morbide sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.		Enchantement Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bevous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points Au début de votre entretien, si vous contrôlez au me quatre démons avec des noms différents, vous gag partie.	de vie. oins
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Jouissance des richesses {4}{B}		Pacte de Liliana	(3){B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix trésors, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

T dote de Emaria	נט) נט) נט
Enchantement	R
Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de ba vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points	
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au mr quatre démons avec des noms différents, vous gag partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lignification {	1}{G}	Terrain fertile {1}{G	i}
Enchantement tribal : sylvin et aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée est un sylvin avec une force et u endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités		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.	1
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pinacie de i'hélice	(C)
Finacie de 10005, fience	{G}
Enchantement	R
Linceul	
{X}: Mettez X marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice.	
Au début de votre entretien, s'il y a au moins 100	
marqueurs « tour » sur le Pinacle de I'hélice, vous gagnez la partie.	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Impetus brillant	{2}{R}
Enchantement : aura	U
Enchantement : aura Enchanter : créature	U
La créature enchantée gagne +2/+	2 et est incitée. (Elle
attaque à chaque combat si possib	ole et attaque un joueur
autre que vous si possible.) À chaque fois que la créature ench	nantée attaque, vous
créez un jeton Trésor. (C'es	
sacrifiez cet artefact : Ajoutez un m	nana de la couleur de
votre choix. »)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Production mécanisée	{2}{U}{U}		Ils vécurent heureux	{2}{W}
Enchantement : aura	М		Enchantement	R
Enchanter: un artefact que vous contrôlez Au début de votre entretien, créez un jeton qui e copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous au moins huit artefacts ayant tous le même non gagnez la partie.	s contrôlez		Quand Ils vécurent heureux arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne 5 points de vie et pioc carte. Au début de votre entretien, s'il y a cinq coule parmi les permanents que vous contrôlez, s'il moins six types de carte parmi les permanents que vontrôlez et/ou les cartes de votre cimetière, et si vo de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, vous gagnez la partie.	urs y a au yous tre total
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rémora mystique	{U}
Enchantement	С
Entretien cumulatif {1}	
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins o	ue
ce joueur ne paie {4}.	140
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Mutation de sombracier	{1}{W]
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée est une créature-artefai avec une force et une endurance de base de 0	
I'indestructible. Elle perd toutes ses autr	
capacités, ses types de carte et types de créat	ture.

Paria {2	{W}	Taxe sur le monologue	{2}{W}
Enchantement : aura	R	Enchantement	R
Enchanter : creature Toutes les blessures qui devraient vous être infligées so infligées à la créature enchantée à la place.	ont	À chaque fois qu'un adversaire land sort à chaque tour, vous créez un jeton Tr	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prison fantomale	{2}{W}
Enchantement	U
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer	
leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créa contrôle qui vous attaque.	ture qu'il
controle qui vous attaque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Test d'endurance	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, si vous avez 50 poi	nts de vie
ou plus, vous gagnez la partie.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coo-t	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aria de Mayael	{R}{G}{W}	Ascendance simic	{G}{U
Enchantement	R	Enchantement	F
Au début de votre entretien, mette chaque créature que vous contrôl créature de force supérieure ou ét ensuite 10 points de vie si vous co force supérieure ou égale à 10. Vi partie si vous contrôlez une créatuégale à 20.	ez si vous contrôlez une gale à 5. Vous gagnez ontrôlez une créature de ous gagnez ensuite la	ciblée que vous contrôlez À chaque fois qu'a mis sur une créature que marqueurs « croissance Au début de votre entretie	u moins un marqueur +1/+1 est vous contrôlez, mettez autant de » sur l'Ascendance simic. en, si l'Ascendance simic a s « croissance » sur elle, vous
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past	, grant canning o Wizard	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		·

Aria de Mayael	{R}{G}{W}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, mettez chaque créature que vous contrôlez créature de force supérieure ou éga ensuite 10 points de vie si vous cor force supérieure ou égale à 10. Vou partie si vous contrôlez une créatur	z si vous contrôlez une ale à 5. Vous gagnez ntrôlez une créature de us gagnez ensuite la
égale à 20.	e de loice superieule ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	et

Trace d'abondance	{RW}{G}
Enchantement : aura	
Enchanter : terrain	·
Le terrain enchanté a le linceul. (Il ne p de sorts ou de capacités.)	peut pas être la cible
À chaque fois que le terrain enchanté	
mana, son contrôleur ajoute un mana : couleur de son choix.	supplémentaire de la

 $\{G\}\{U\}$

