

Zimone, détisseuse de mystères

{2}{G}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, manifestez l'effroi si c'est la première fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci. Sinon, vous pouvez retourner face visible un permanent que vous contrôlez. (Pour manifester l'effroi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Whenever a land you control enters, manifest dread if this is the first time this ability has resolved this turn. Otherwise, you may turn a permanent you control face up. (To manifest dread, look at the top two cards of your library. Put one onto the battlefield face down as a 2/2 creature and the other into your graveyard. Turn it face up any time for its mana cost if it's a creature card.)

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouillepique babilleur

{4}

Créature-artefact : jouet

R

Indestructible

À chaque fois que le Grouillepique babilleur attaque, qu'il bloque ou qu'il devient la cible d'un sort, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

{5} : Monstruosité 5. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashaya, âme de la nature

{3}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

M

La force et l'endurance d'Ashaya, âme de la nature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Les créatures non-jeton que vous contrôlez sont des terrains Forêt en plus de leurs autres types. (Elles sont toujours affectées par le mal d'invocation.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de l'automne

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

Congrégation ? Tant que vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, vous pouvez lancer des sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bestiole conservatrice

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Portée

Les créatures incolores que vous contrôlez arrivent avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elles.

À chaque fois que la Bestiole conservatrice arrive ou qu'elle attaque, manifestez l'effroi. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth piédonnerre

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Baloth piédonnerre gagne +2/+2 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de scalaires

{2}{G}

Créature : insecte

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton qui est une copie de la Colonie de scalaires à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur hurlebois

{5}{G}{G}

Créature : sylvin

R

Piétinement

À chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature, dégagez jusqu'à X terrains, X étant la force la plus élevée parmi ces créatures.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de tige de haricot

{6}{G}

Créature : géant

U

La force et l'endurance du Géant de tige de haricot sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Pas fertiles {2}{G}

Rituel : aventure

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (Puis exiliez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bois-murmure

{3}{G}{G}

Créature : élémental

M

Au début de votre entretien, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Sacrifiez l'Élémental de bois-murmure : Jusqu'à la fin du tour, les créatures non-jeton face visible que vous contrôlez acquièrent « Quand cette créature meurt, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand tanuki

{4}{G}{G}

Créature-enchantement : chien

C

Piétinement

Channel ? {2}{G}, défaussez-vous du Grand tanuki : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine

{8}{G}{G}{G}

Créature : guivre

M

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre omnivore

{4}{G}{G}

Créature : hydre

M

À chaque fois que l'Hydre omnivore inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à chaque autre adversaire.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hiérophantes de Citalune

{3}{G}

Créature : humain et druide

R

Les créatures que vous contrôlez ont « {T}: Ajoutez {G} . »

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Multani, avatar de la Yavimaya

{4}{G}{G}

Créature légendaire : élémental et avatar

M

Portée, piétinement

Multani, avatar de la Yavimaya gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez et chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{1}{G}, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire : Renvoyez Multani depuis votre cimetière dans votre main.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor mortebrume

{1}{G}{G}

Créature : dinosaure et bête

M

Contact mortel

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, le Raptor mortebrume face visible ou face cachée.

Mégamue {4}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shigeki, visionnaire de Jukai

{1}{G}

Créature-enchantement légendaire : serpent et druide

R

{1}{G}, {T}, renvoyez Shigeki, visionnaire de Jukai dans la main de son propriétaire : Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste dans votre cimetière.

Transfert ? {X}{X}{G}{G}, défaussez-vous de Shigeki : Renvoyez dans votre main X cartes non-légendaires ciblées depuis votre cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de guerre temurien

{4}{G}{G}

Créature : humain et shaman

R

Quand le Shamane de guerre temurien arrive sur le champ de bataille, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez cette carte sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, si c'est une créature, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yedora, jardinière des tombes

{4}{G}

Créature légendaire : sylvain et druide

U

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez la renvoyer sur le champ de bataille face cachée sous le contrôle de son propriétaire. C'est un terrain Forêt. (Il n'a pas d'autres types ou capacités.)

5/5

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

Zélateur luxuriant

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour retourner des permanents face visible.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru

{3}{U}

Créature : serpent et sorcier

R

Mue {4}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interprète de dysfonctionnement

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Interprète de dysfonctionnement arrive, si vous ne contrôlez pas de permanent face cachée, renvoyez l'Interprète de dysfonctionnement dans la main de son propriétaire et manifestez l'effroi.

À chaque fois qu'au moins une créature incolore que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}



Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exiliez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kefnet le Clairvoyant

{2}{U}



Créature légendaire : dieu

M

Vol, indestructible

Kefnet le Clairvoyant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez au moins sept cartes en main.

{3}{U} : Piochez une carte, puis vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aési, tyran du détroit de l'Épicycle

{4}{G}{U}



Créature légendaire : grand serpent

M

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arixméthès, l'île assoupie

{2}{G}{U}

Créature légendaire : kraken

R

Arixméthès, l'île assoupie arrive sur le champ de bataille engagé avec cinq marqueurs « sommeil » sur lui. Tant qu'Arixméthès a un marqueur « sommeil » sur lui, c'est un terrain. (Ce n'est pas une créature.) À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez retirer un marqueur « sommeil » d'Arixméthès.
{T} : Ajoutez {G}{U}.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kianne, mémoire corrompue

{2}{G}{U}

Créature légendaire : illusion

M

Tant que la force de Kianne est paire, vous pouvez lancer les sorts non-créature comme s'ils avaient le flash. Tant que la force de Kianne est impaire, vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash. À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Kianne.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}

Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rashmi, façonneuse des Éternités

{2}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et druide

M

À chaque fois que vous lancez votre premier sort à chaque tour, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si c'est un sort avec une valeur de mana inférieure. Si vous ne la lancez pas, mettez-la dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tatyova, druidesse benthique

{3}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et druide

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

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

Choix déconcertant

{3}{G}

Rituel

R

Pour chaque adversaire, choisissez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent choisi de cette manière, son contrôleur peut l'exiler. Puis, si au moins un des permanents choisis est encore sur le champ de bataille, vous cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à autant de cartes de terrain, vous les mettez sur le champ de bataille engagées, puis vous mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle alimentaire d'Ezuri

{5}{G}{G}{G}



Rituel

R

Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent, créez un jeton de créature 4/4 verte Phyrexian et Bête. Chacun de ces jetons se bat contre une créature différente parmi ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive

{3}{G}



Rituel

U

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

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque d'Éther

{3}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez six permanents non-terrains ciblés dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sursimplifier

{3}{G}{U}

Rituel

R

Exilez toutes les créatures. Chaque joueur crée un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale et met sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force totale des créatures qu'il contrôlait qui ont été exilées de cette manière.

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

Bassin débordant

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Quandrix

Terrain

C

Le Campus de Quandrix arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain U

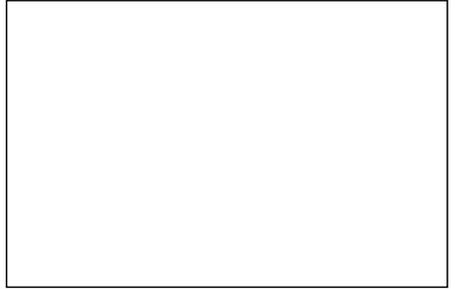
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Chutes de Boisépine



Terrain C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain R

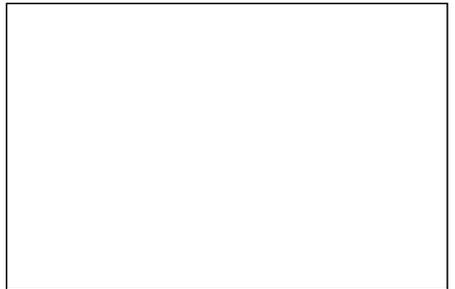
Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

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

Étendues sauvages en évolution



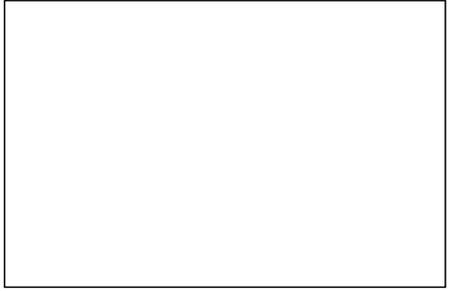
Terrain

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



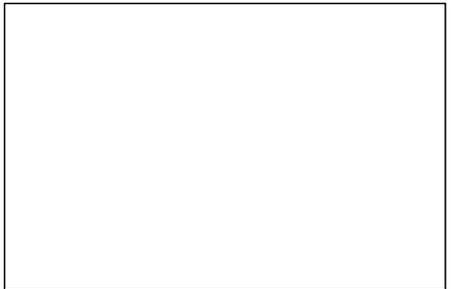
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



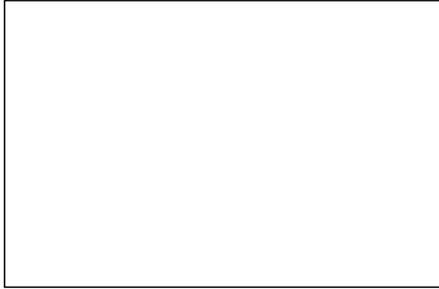
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



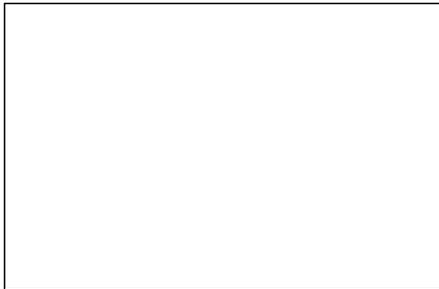
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

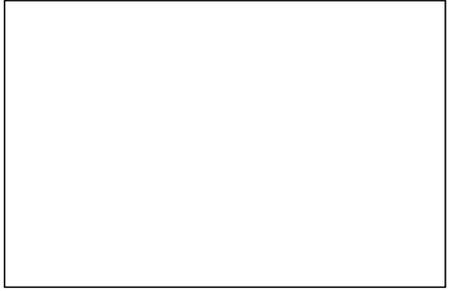


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

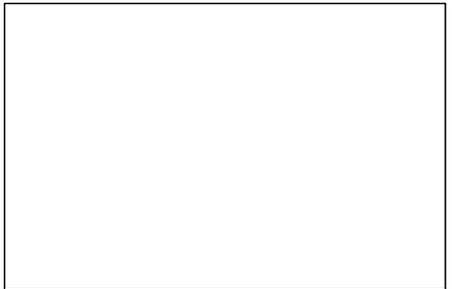


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

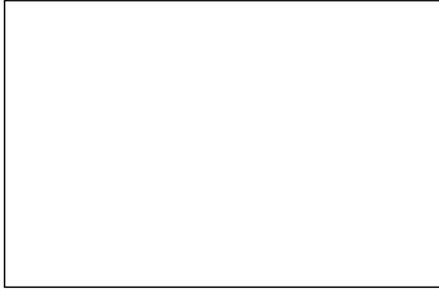


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

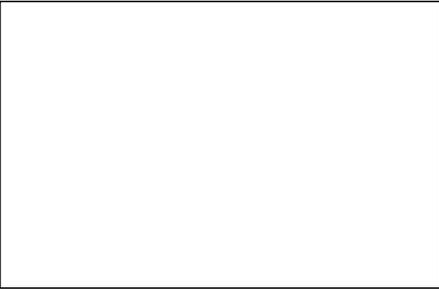


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

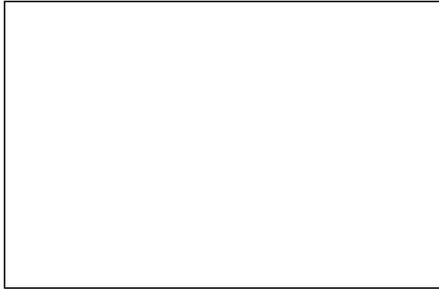


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



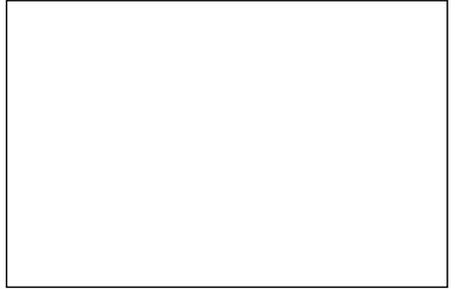
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



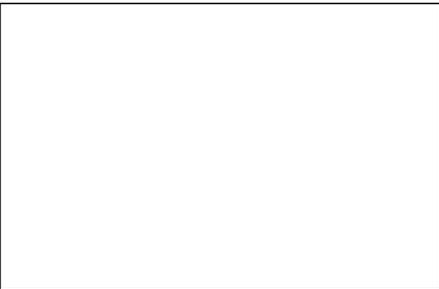
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



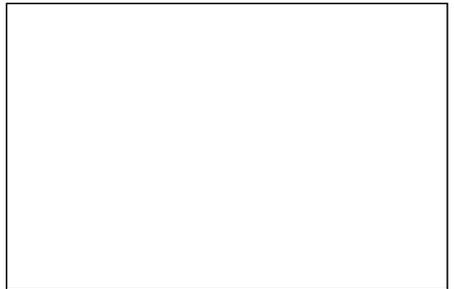
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Îlot enchevêtré



Terrain : forêt et île

C

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

L'Îlot enchevêtré arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Landes cendreuses



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne



Terrain

R

Au moment où le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : 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

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

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

Temple du cimetière marin



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.

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

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

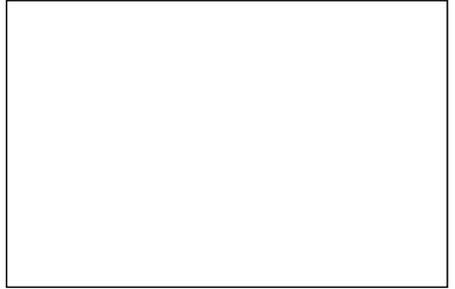
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin du destin

{3}



Artefact

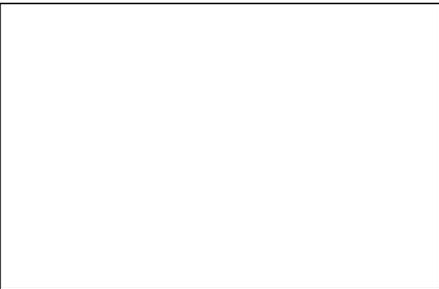
R

{T} : Manifestez une carte de votre main. (Mettez cette carte sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}



Artefact

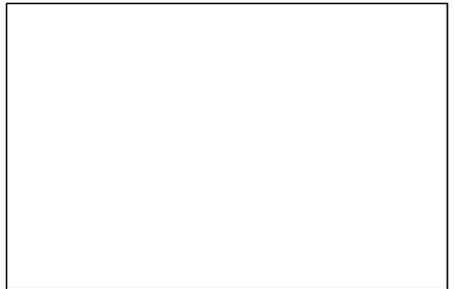
U

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

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

Bouleversement de réalité

{1}{U}



Éphémère

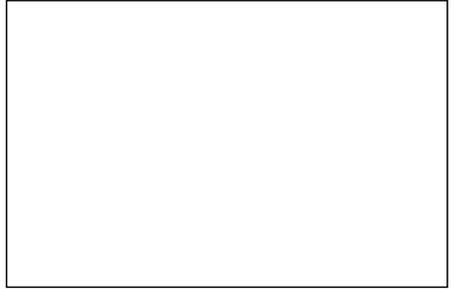
U

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

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

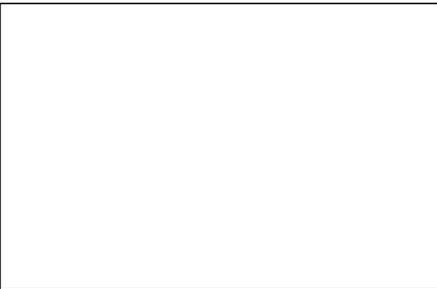
R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

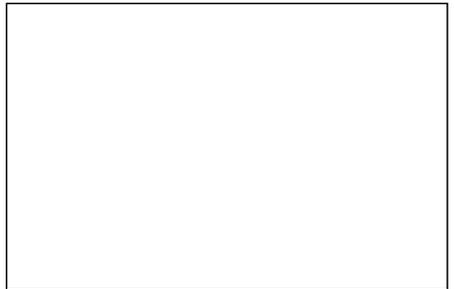
U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}



Éphémère

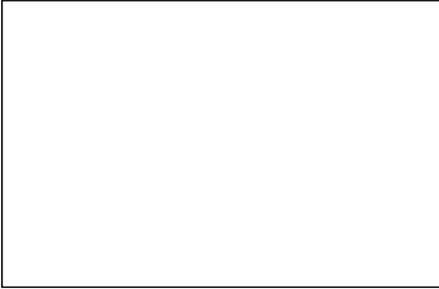
R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypothèse de Zimone

{3}{U}{U}



Éphémère

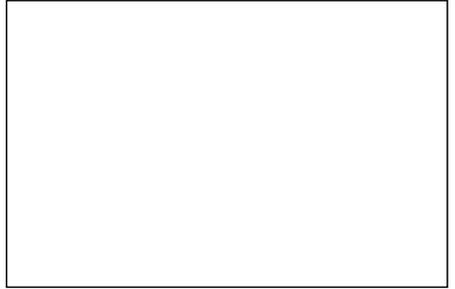
R

Vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur une créature. Puis choisissez pair ou impair. Renvoyez chaque créature avec une force de la nature choisie dans la main de son propriétaire. (Zéro est pair.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de biomasse

{X}{GU}{GU}



Éphémère

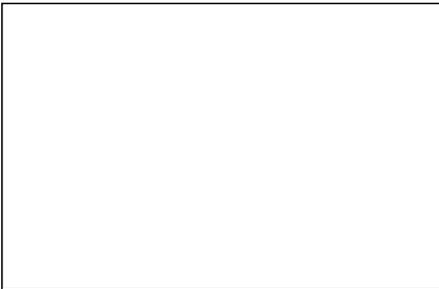
R

Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de lucidité

{2}{G}{U}



Éphémère

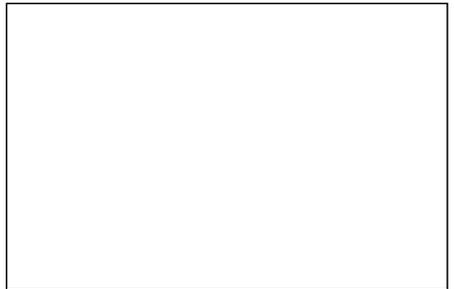
C

Piochez deux cartes. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

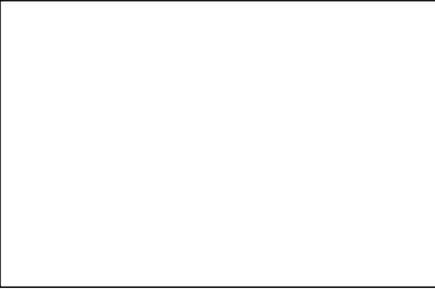
C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convergence des guivres des sables

{6}{G}{G}



Enchantement

R

Les créatures avec le vol ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.
Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste de mystère

{1}{G}



Enchantement

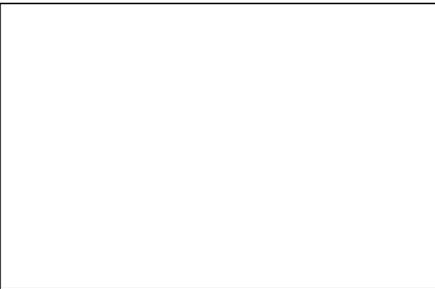
R

À chaque fois qu'une créature face cachée arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est retourné face visible, si c'est une créature, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire d'expérimentation // Salle du personnel

{3}{G}



Enchantement : pièce

C

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

Laboratoire d'expérimentation {1}{W}

Quand vous déverrouillez cet accès, manifestez l'effroi, puis mettez deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « piétinement » sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Salle du personnel {2}{W}

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, retournez cette créature face visible ou mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Reboisement des régions reculées

{3}{G}



Enchantement

U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume primordiale

{4}{U}

Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez manifester la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Exilez, face visible, un permanent face cachée que vous contrôlez : Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions du temps s'appliquent quand même.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Casque de corail

{2}{U}

Enchantement

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.
? Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ils sont sortis des canalisations

{4}{U}

Enchantement

R

Quand Ils sont sortis des canalisations arrive, manifestez l'effroi deux fois. (Pour manifester l'effroi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

À chaque fois qu'une créature face cachée que vous contrôlez arrive, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi grandissant

{G}{U}

Enchantement

U

Flash

Quand l'Effroi grandissant arrive, manifestez l'effroi. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

À chaque fois que vous retournez un permanent face visible, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

