

Ancienne tanière



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



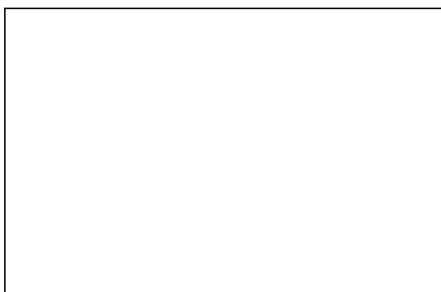
Terrain : forêt et île

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



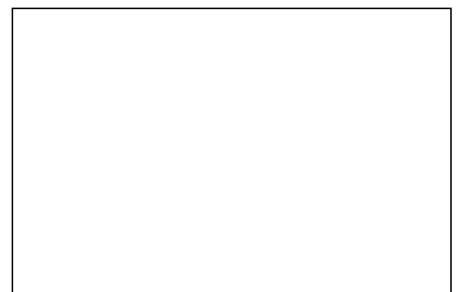
Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qui un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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 inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain

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

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
(3){W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez (C).

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

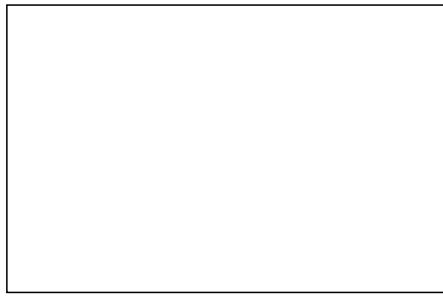
R

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



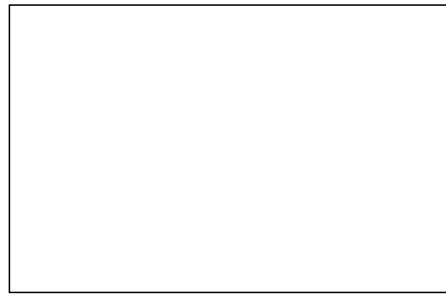
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



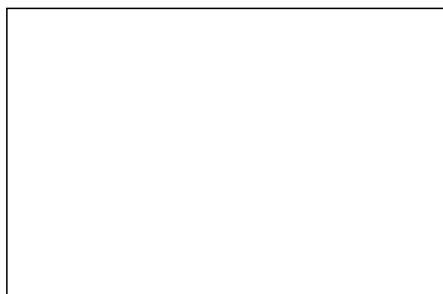
Terrain : forêt et île

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



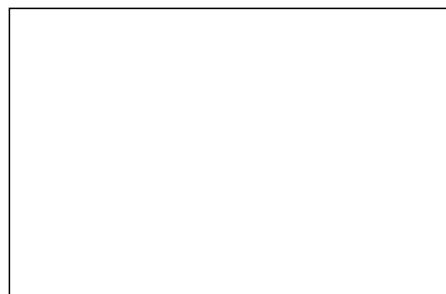
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

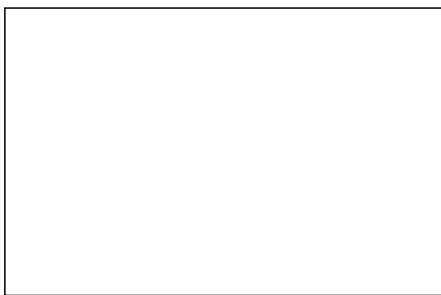
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



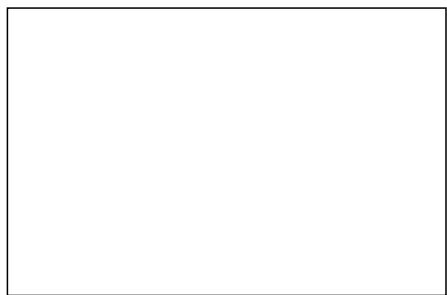
Terrain

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

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains



Terrain

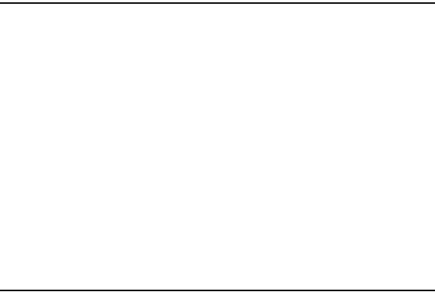
M

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruissez un
terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres



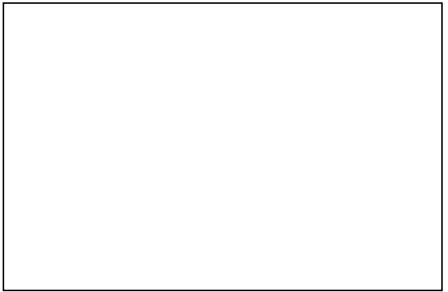
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

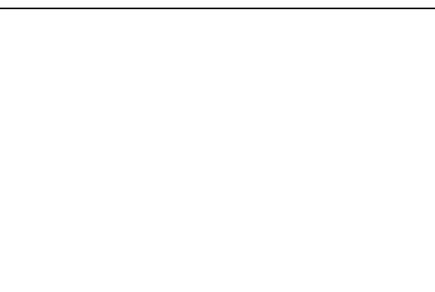


Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant



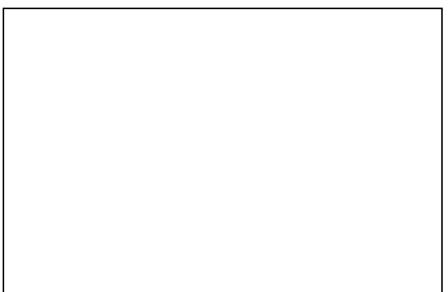
Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



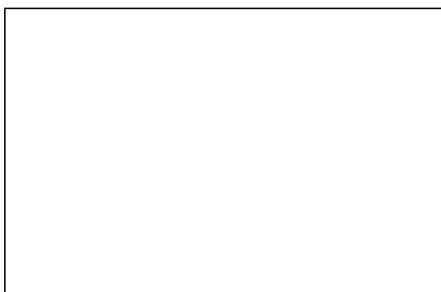
Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



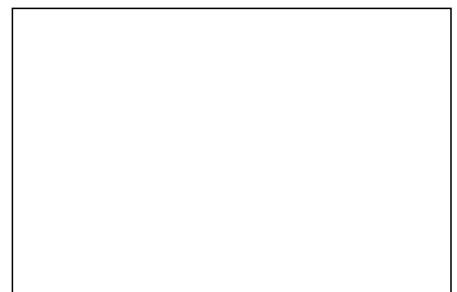
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



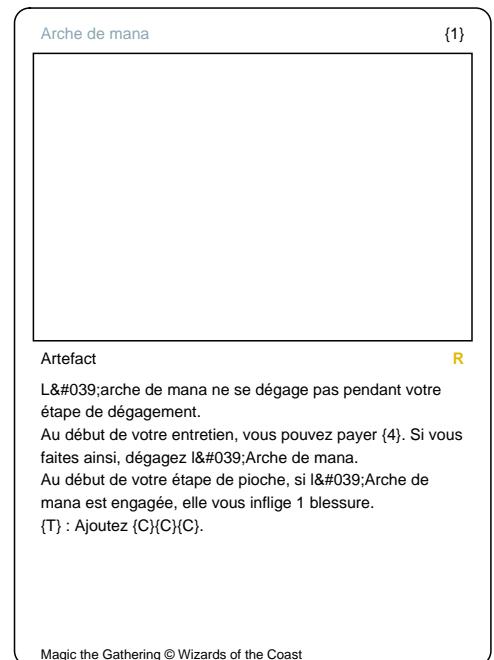
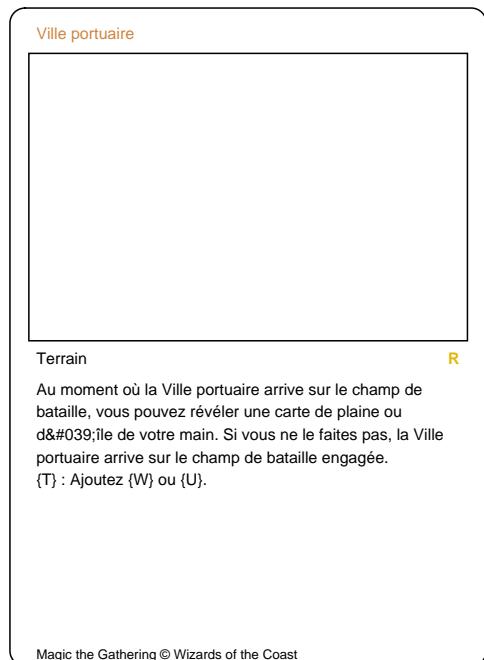
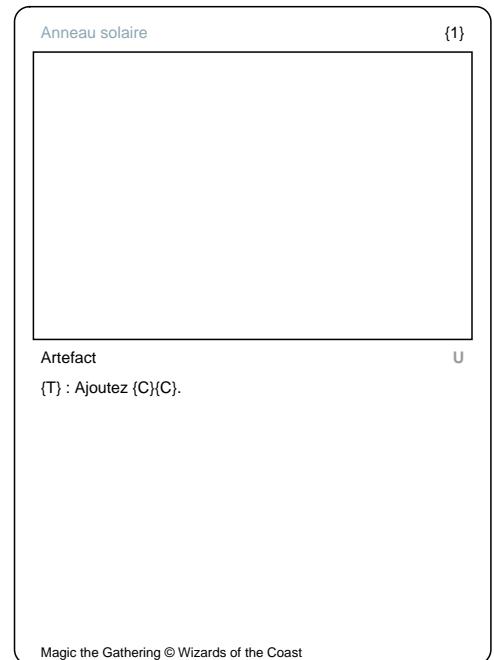
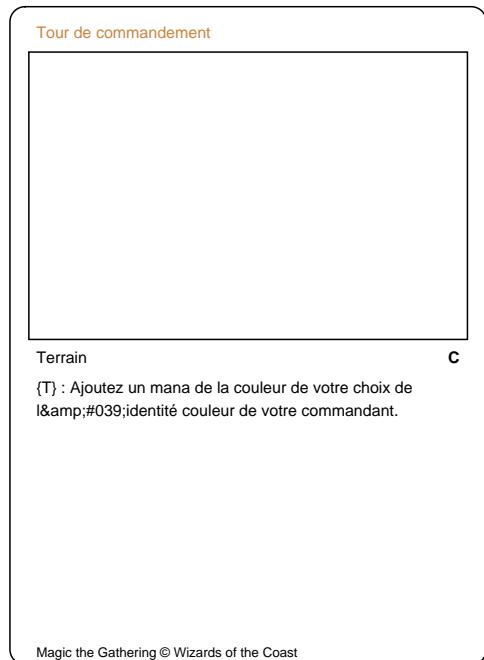
Terrain

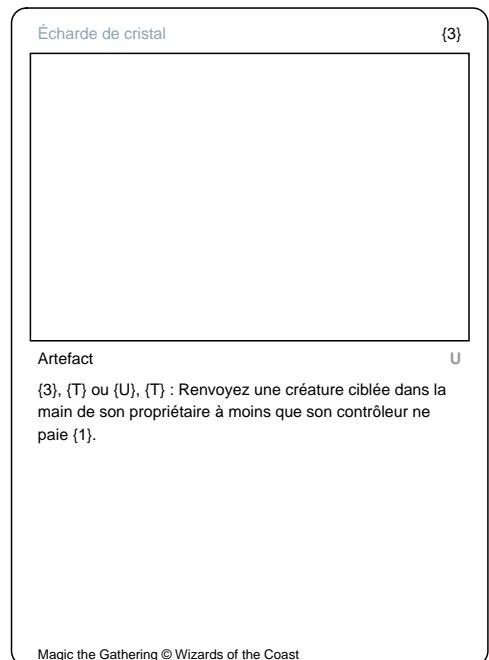
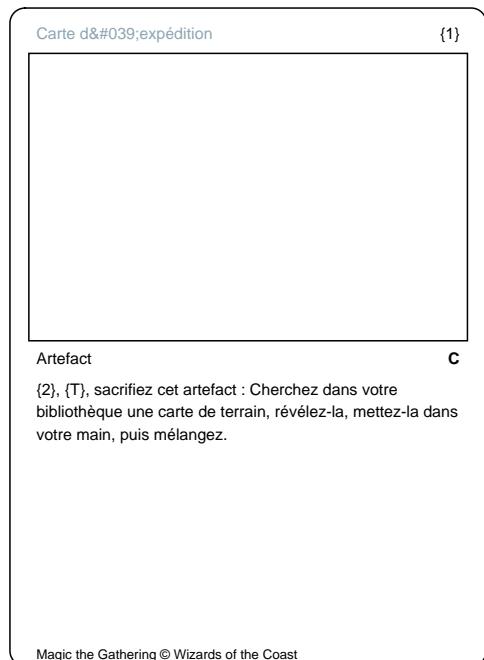
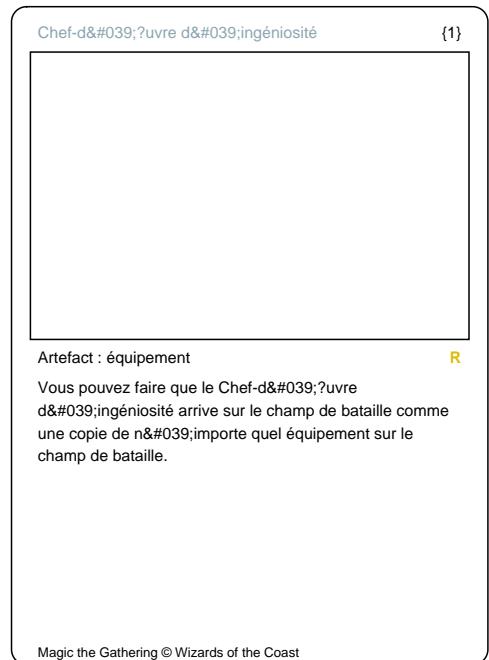
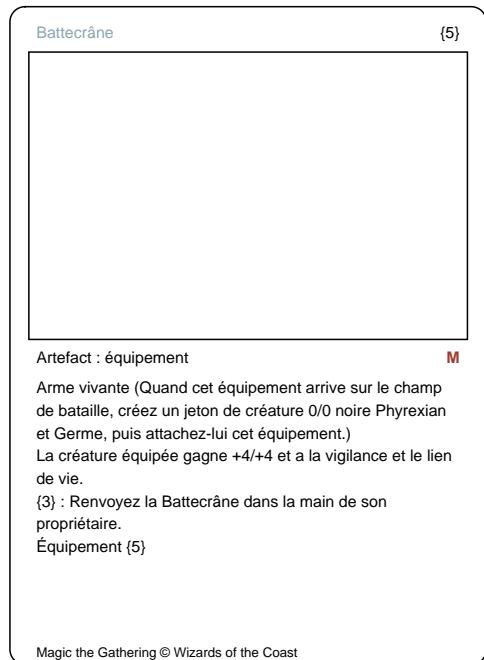
R

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





Enchevêtrement de câbles

{3}

Artifact

R

Évanescence 4

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artifact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez 1 un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artifact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artifact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez 1 un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration

{1}



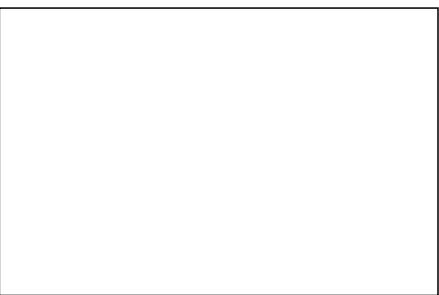
Artifact : équipement

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artifact : équipement

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



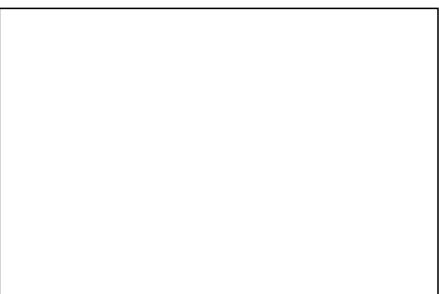
Artifact : équipement

R
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail intermittent

{4}

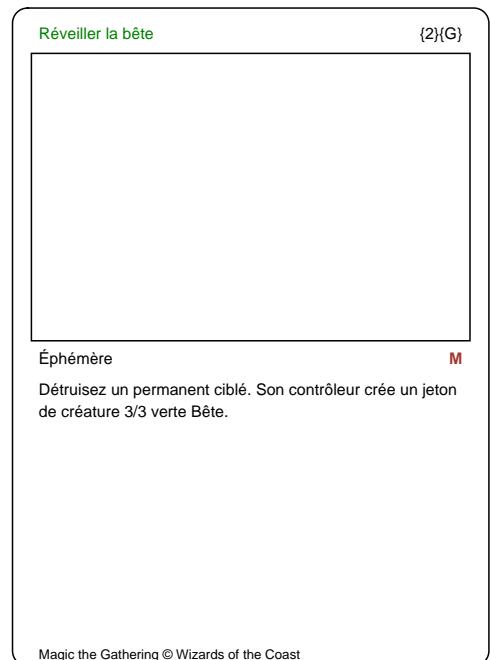
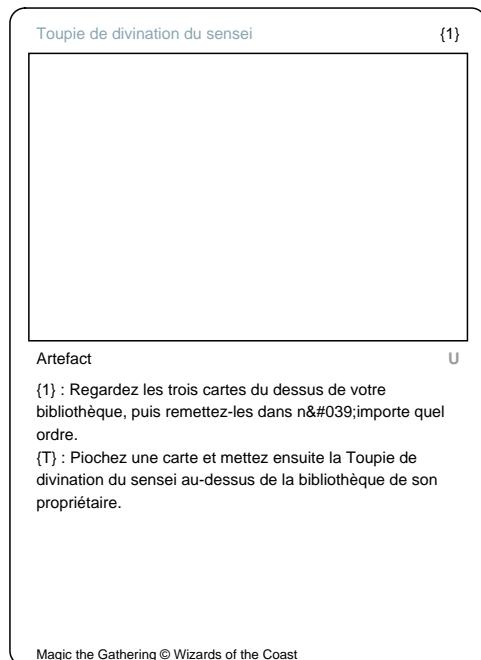
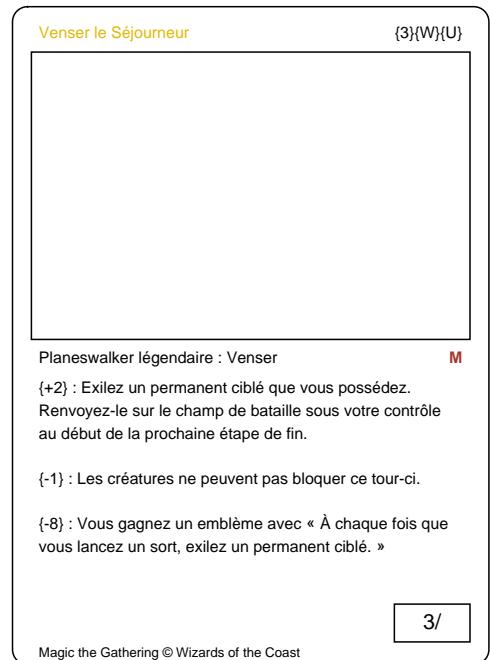
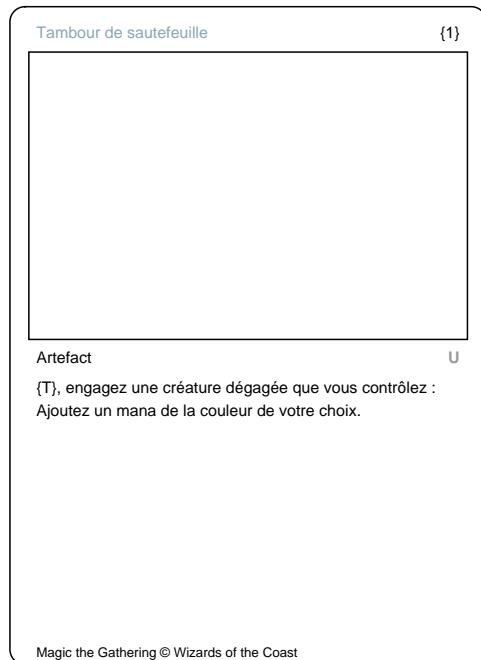


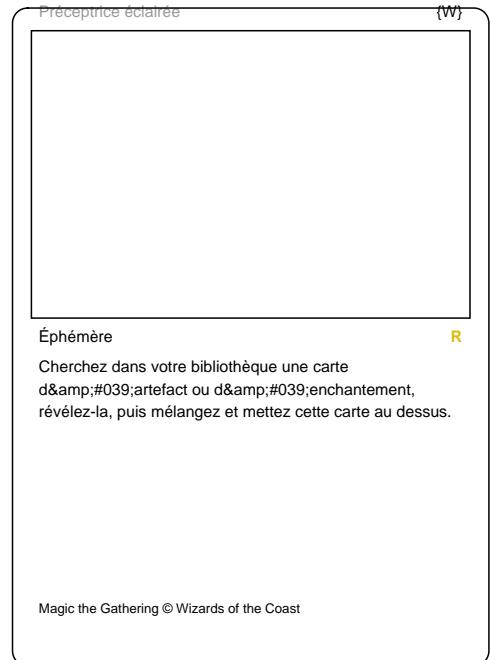
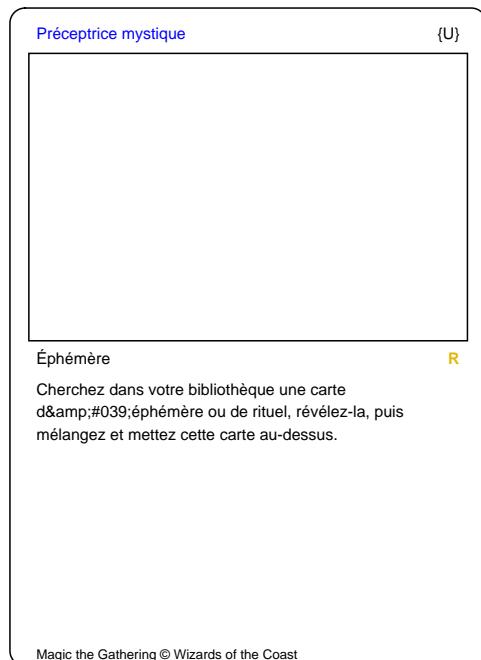
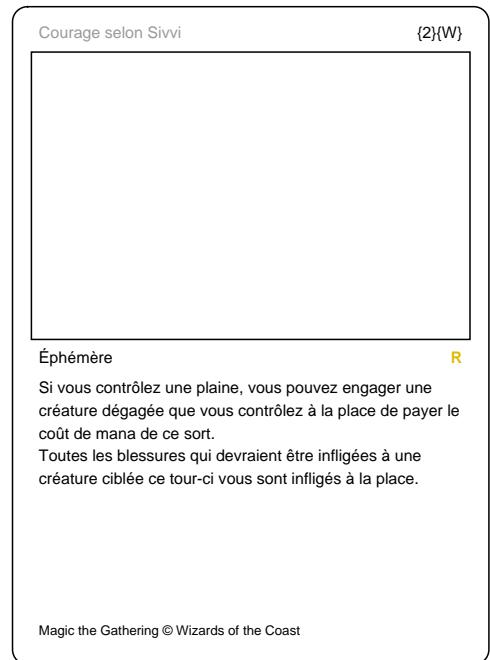
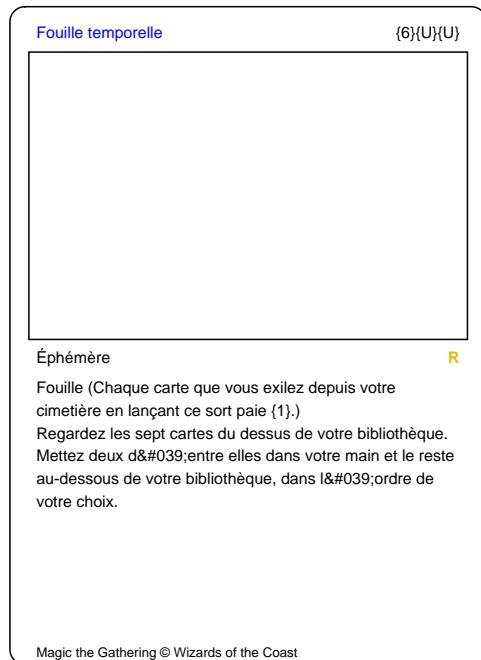
Artifact

R
{1}, {T} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

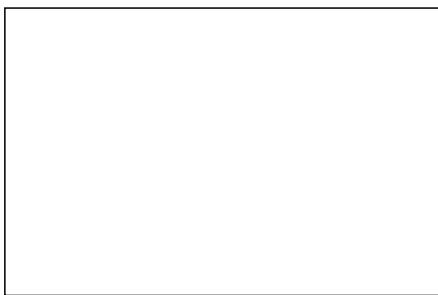
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Scintillement momentané

{1}{W}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Flashback {3}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition dans la mémoire

{2}{W}{U}



Éphémère

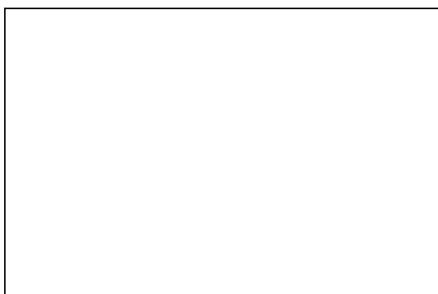
U

Exilez une créature ciblée. Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature. Au début de votre prochain entretien, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'un nombre de cartes égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'Ojutai

{2}{W}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux :

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

? Vous gagnez 4 points de vie.

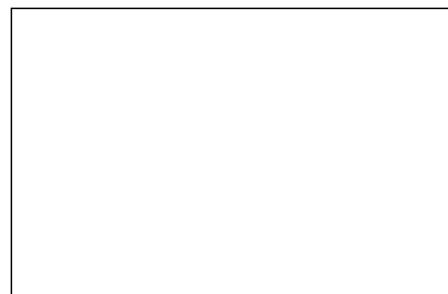
? Contrecarrez un sort de créature ciblé.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapide silence

{2}{W}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez tous les autres sorts. Piochez une carte pour chaque sort contrecarré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx

{X}{W}{U}{U}



Éphémère

M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}

Enchantement

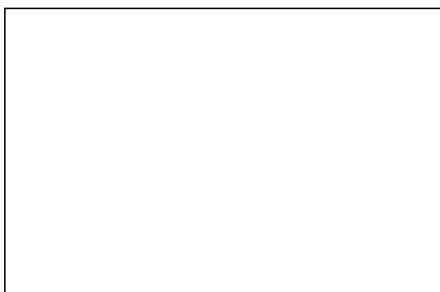
R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash. À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bond de l'évolution

{1}{G}



Enchantement

R

{G}, sacrifiez une créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révélez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}

Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash. À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

