

Diabolique dessein

{1}{B}

Rituel

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis
votre cimetière dans votre main.

Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion du Maelstrom

{1}{B}{G}

Rituel

R

Détruissez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres
permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



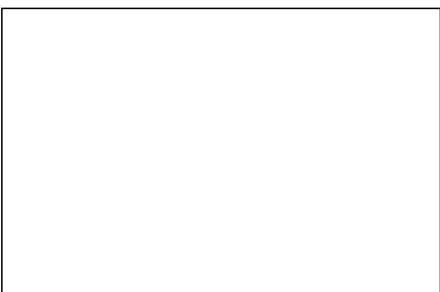
Terrain légendaire

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

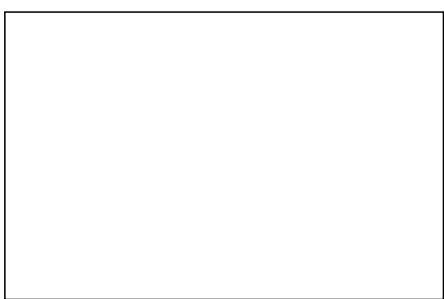
À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



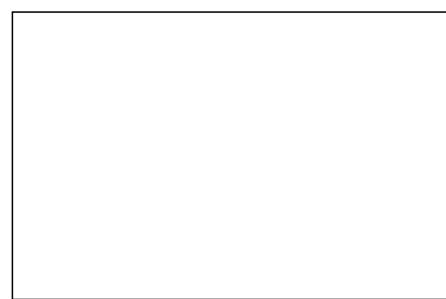
Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



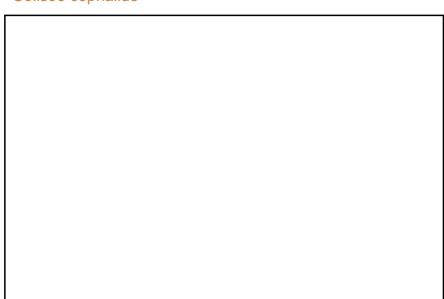
Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colisée céphalide



Terrain

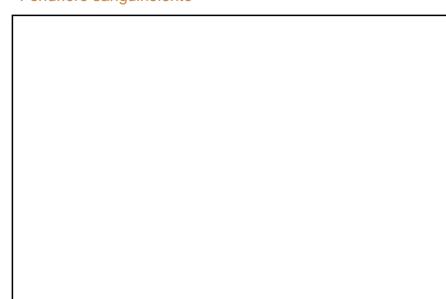
U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



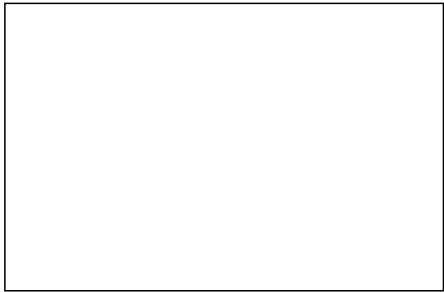
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



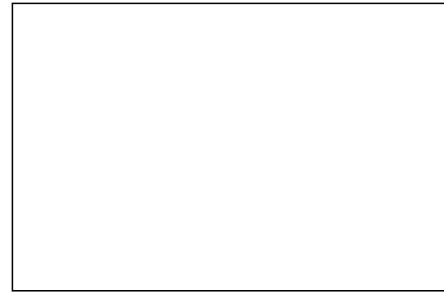
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

