

Cariatide sylvestre

{1}{G}



Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}



Créature : elfe et éclairé

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation

{1}{G}



Créature : elfe et druide

R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre panglaciaire

{5}{G}{G}



Créature : guivre

R

Piétinement

Tant que vous cherchez dans votre bibliothèque, vous pouvez lancer la Guivre panglaciaire depuis votre bibliothèque.

9/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R}, {T}, exiliez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru

{3}{U}

Créature : naga 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, exiliez-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

Factotum manipulateur de mizzium

{2}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand le Factotum manipulateur de mizzium arrive sur le champ de bataille, vous pouvez remplacer une cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée par le Factotum manipulateur de mizzium.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gomazoaire

{2}{U}

Créature : méduse

U

Défenseur, vol

{T} : Mettez le Gomazoaire et chaque créature qu'il bloque au-dessus des bibliothèques de leurs propriétaires, puis ces joueurs mélangent.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange Avacyn {3}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Flash

Vol, vigilance

Quand l'Archange Avacyn arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Quand une créature non-Ange que vous contrôlez meurt, transformez l'Archange Avacyn au début du prochain entretien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, dieu du Soleil {3}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

{2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la bande {W}

Créature : chat et moine C

Défenseur

À chaque fois que le Gardien de la bande bloque, vous gagnez 3 points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître serein {1}{W}

Créature : humain et moine R

À chaque fois que le Maître serein bloque, échangez sa force et la force d'une créature ciblée qu'il bloque jusqu'à la fin du combat.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recteur de l'académie {3}{W}



Créature : humain et clerc R

Quand le Recteur de l'académie meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez une carte d'enchantement dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zur l'enchanteur {1}{W}{U}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier M

Vol

À chaque fois que Zur l'enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

O-Kagachi, kami vengeur {1}{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol, piétinement

À chaque fois qu'O-Kagachi, kami vengeur inflige des blessures de combat à un joueur, si ce joueur vous a attaqué durant son dernier tour, exilez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}



Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Chemin sinueux**

{3}{G}



Rituel

U

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

**Culture**

{2}{G}



Rituel

U

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

**Cherchuloïn**

{1}{G}



Rituel

C

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

**Dent et ongle**

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?  
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.  
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.  
Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau du Bogardân

{1}{R}{R}



Rituel

R

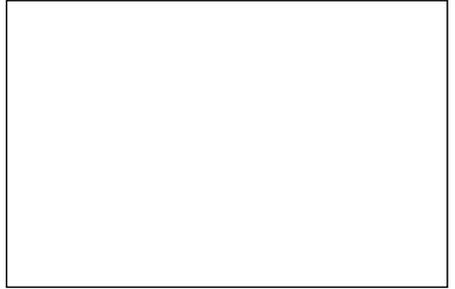
Le Marteau du Bogardân inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{2}{R}{R}{R} : Renvoyez le Marteau du Bogardân depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idéal perpétuel

{5}{W}{W}



Rituel

R

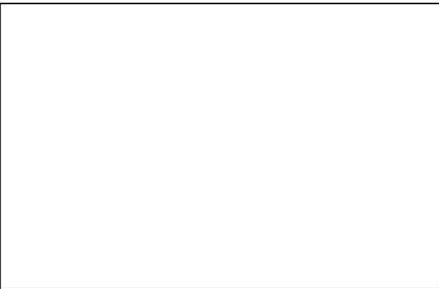
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Épique

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Humble supplique

{5}{W}



Rituel

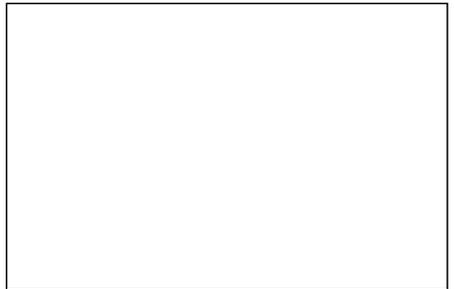
R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes d'enchantement, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

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

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

Estuaire pollué



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



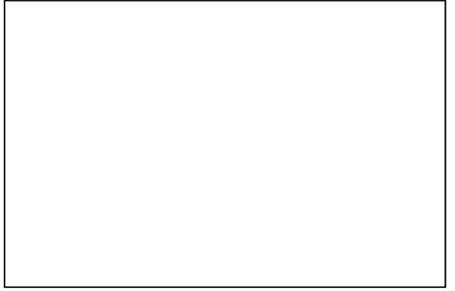
Terrain

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



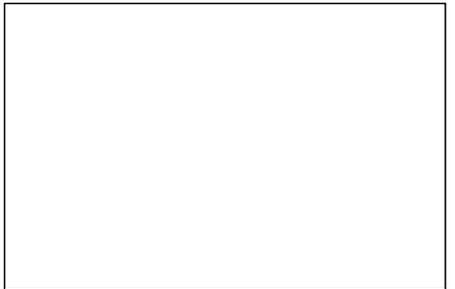
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

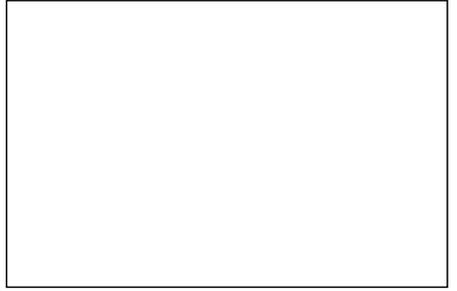


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



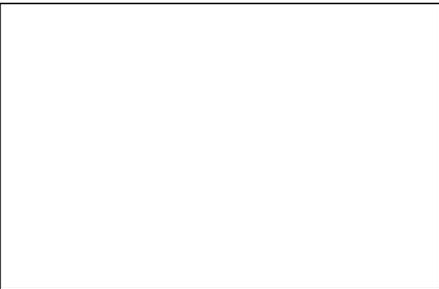
Terrain

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

Forêt

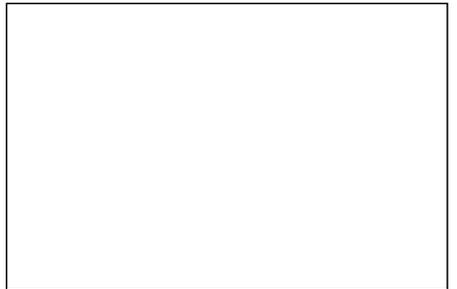


Terrain de base : forêt  
{G}

C

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



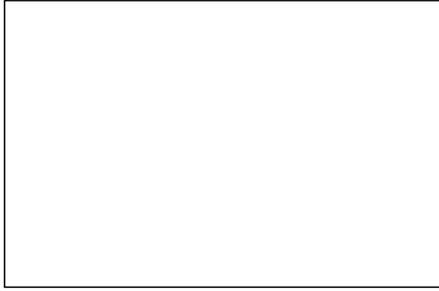
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

île



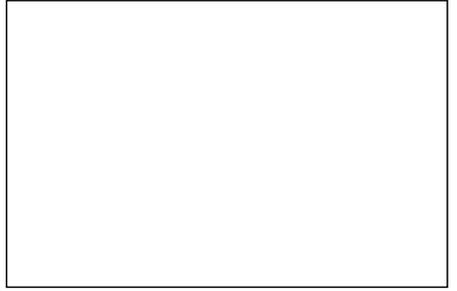
Terrain de base : île

C

{U}

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

Lac de montagne bouillant



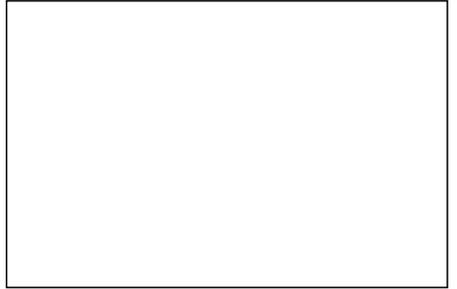
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



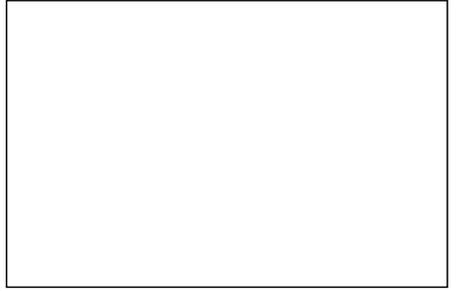
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



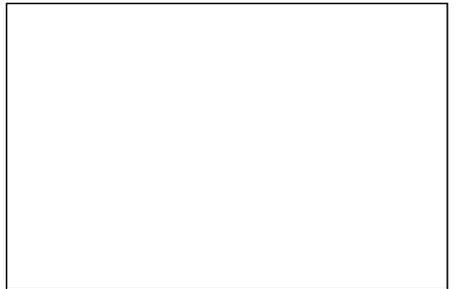
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



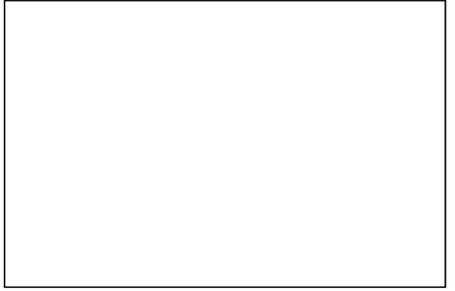
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



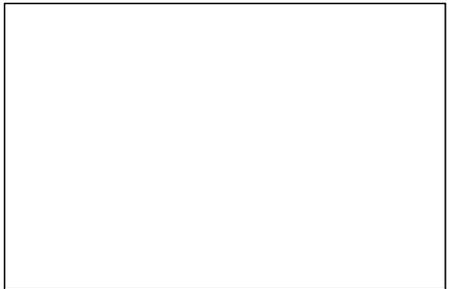
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouest de Tolaria



Terrain

U

L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Transmutation  $\{1\}\{U\}\{U\}$   $\{\{1\}\{U\}\{U\}$ , défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de coût converti de mana 0, révéléz-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



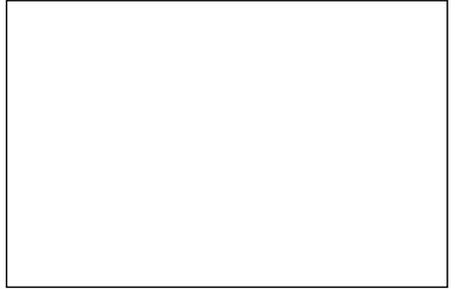
Terrain U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

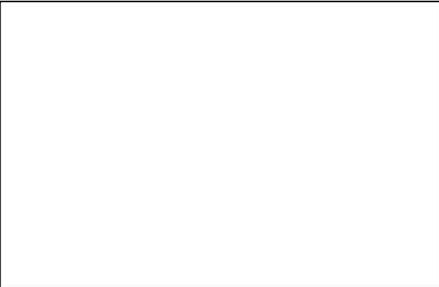


Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



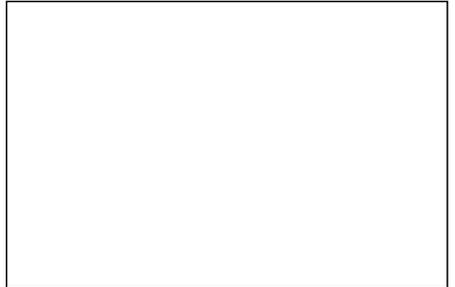
Terrain U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur cible, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique

{B}

Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, le manipulateur

{5}{U}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+3} : Chaque adversaire perd 3 points de vie à moins que ce joueur ne sacrifie un permanent non-terrain ou se défausse d'une carte.

{-3} : Détruisez une créature ciblée. Piochez une carte.

{-11} : Nicol Bolas, le manipulateur inflige 7 blessures à chaque adversaire. Vous piochez sept cartes.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise

{5}{R}{R}

Éphémère

R

La Fournaise inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage selon Urza

{2}{R}

Éphémère

U

Kick {8}{R} (Vous pouvez payer {8}{R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Ce sort ne peut pas être contrearré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place il inflige 10 blessures à ce permanent ou à ce joueur et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrearré un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogllo de mixture

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

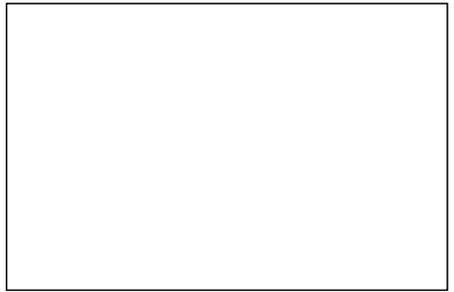
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreflux

{U}{U}{R}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {1}{U}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladāmri

{G}{W}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}



Éphémère

U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Confins de la nuit

{3}{B}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Toile de vie

{4}{G}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du cœur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'enchanteresse

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de cryptolithe

{1}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche désordonnée

{2}{R}

Enchantement

R

{1}{W} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement et révélez cette carte. Mettez-la dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte au hasard. Mélangez ensuite.

{1}{U} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère et révélez cette carte. Mettez-la dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte au hasard. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Rage infinie

{2}{R}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, le Honden de la Rage infinie inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature  
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilatation de l'esprit

{5}{U}{U}

Enchantement

M

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}

Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Vents témoins

{4}{U}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, piochez une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Jace

{3}{U}

Enchantement

R

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'étoiles de Nyx

{4}{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

Tant que vous contrôlez au moins cinq enchantements, chaque autre enchantement non-aura que vous contrôlez est une créature en plus de ses autres types et sa force et son endurance de base sont chacune égales à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden du Feu purificateur

{3}{W}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}

Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

