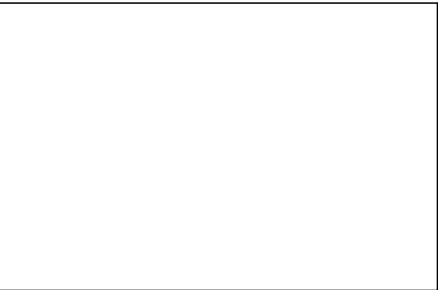


Bassin d'élévage



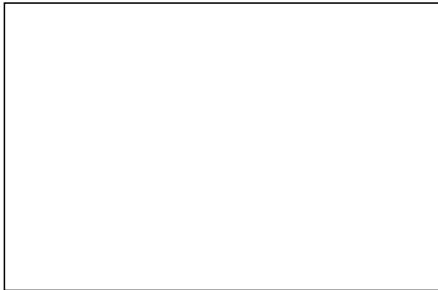
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élévage 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

Catacombes verdoyantes



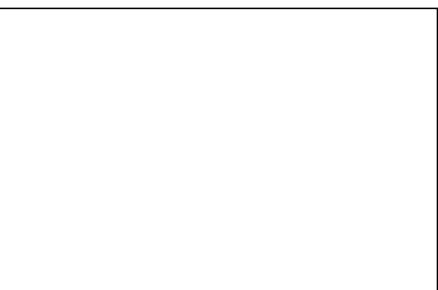
Terrain

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

Bassin réfléchissant



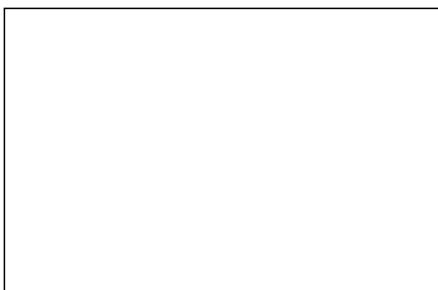
Terrain

M

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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



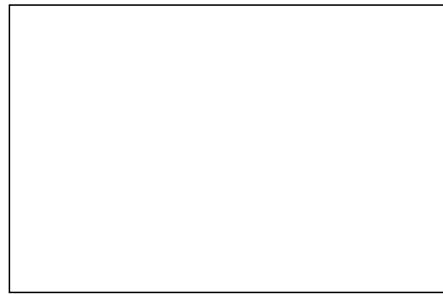
Terrain de base : forêt

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 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



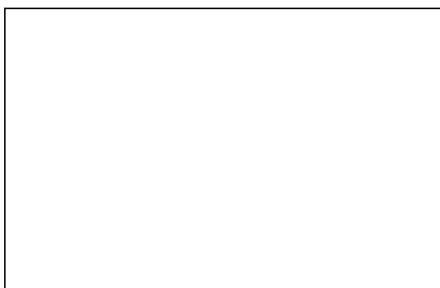
Terrain

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

Mégaron de la générosité d'Héliode



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez (C).

(1)(W), {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine



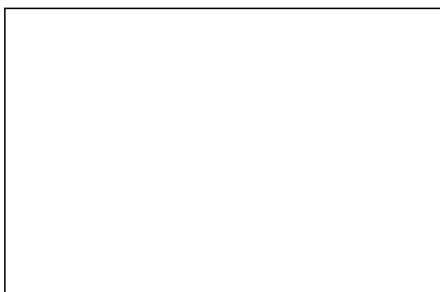
Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;img align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



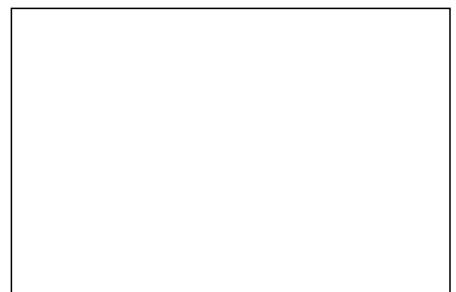
Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégarez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;img align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



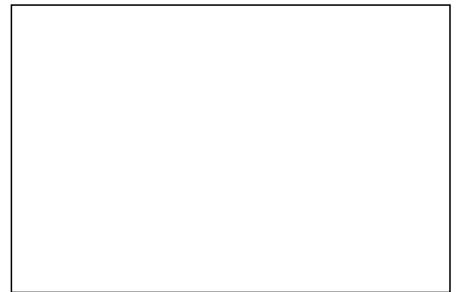
Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for the base plain card image." data-bbox="144 226 416 289"/&gt;

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for the base plain card image." data-bbox="144 623 416 686"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précipice glaciaire



Terrain

U

Entretien cumulatif ? Payez 2 points de vie.  
Quand le Précipice glaciaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez un terrains.

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas attaquer.

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine

R

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

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

Toundra



Terrain : plaine et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

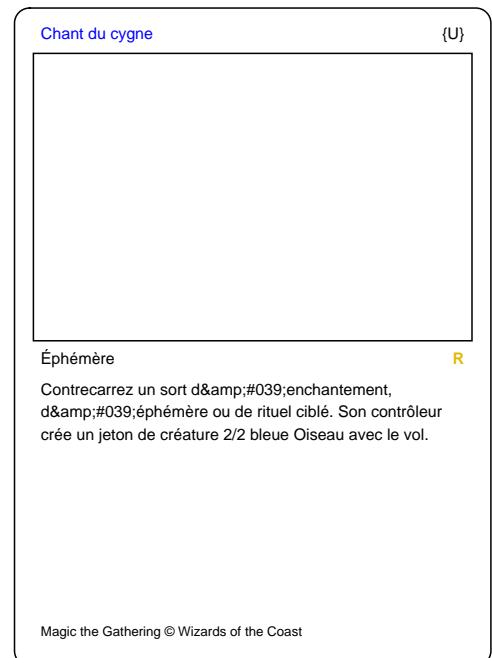
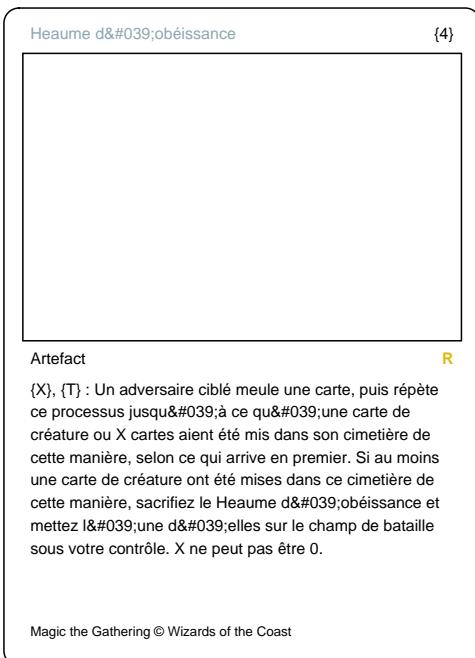
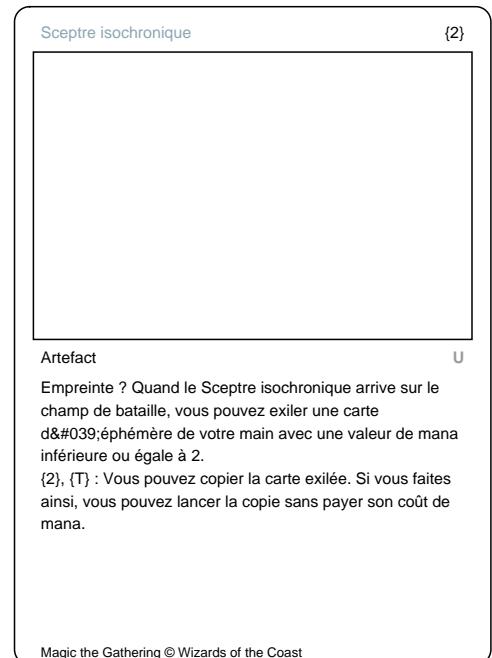
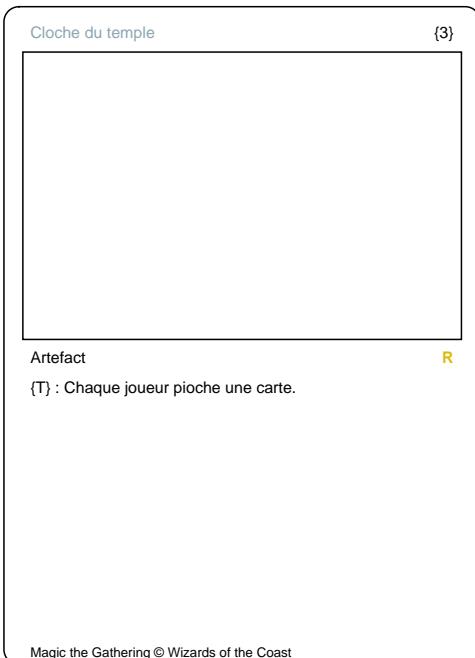
U

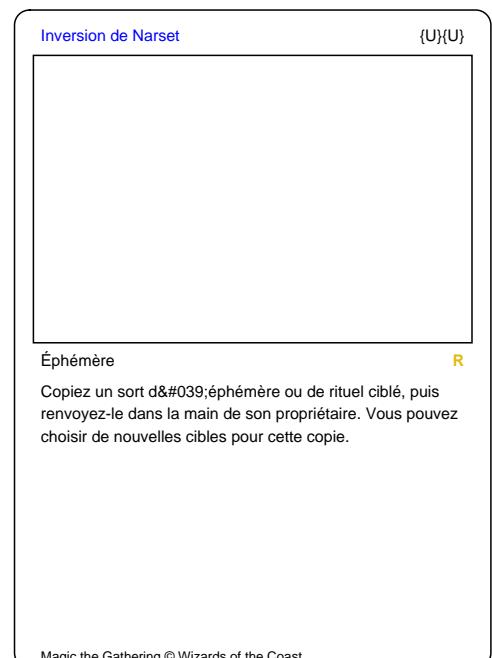
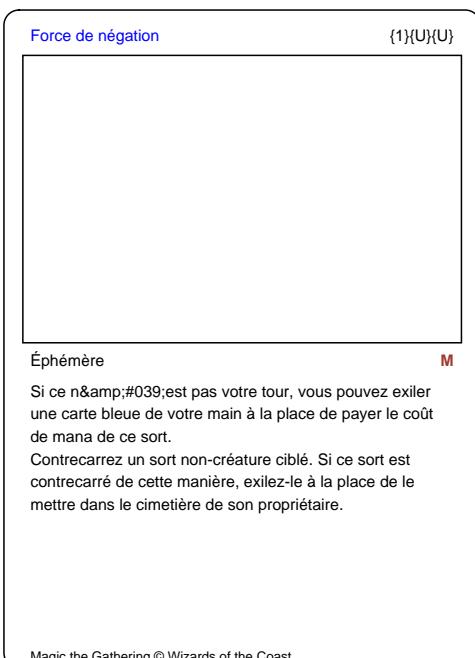
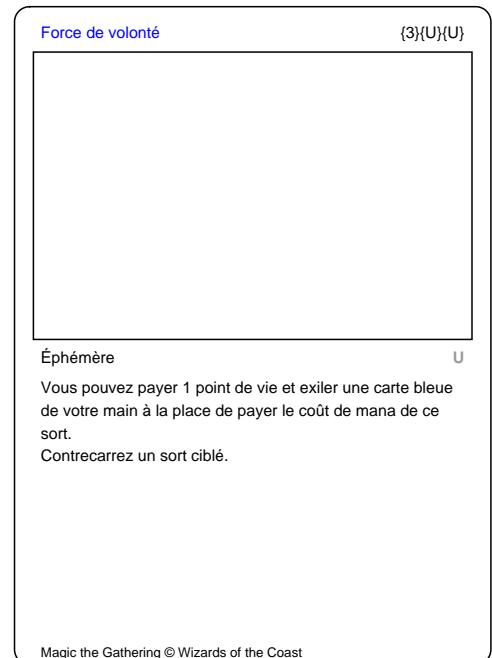
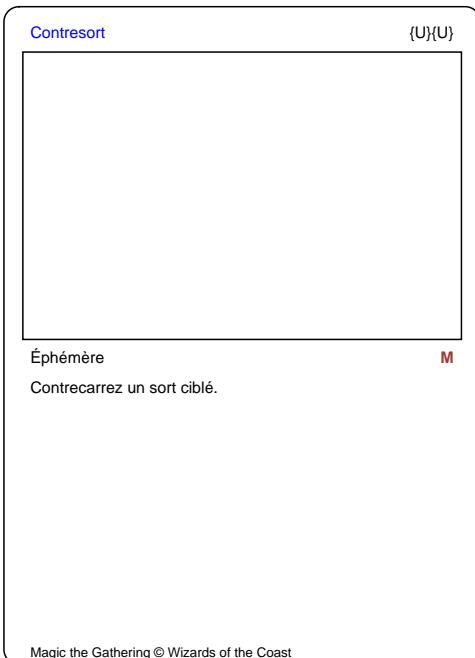
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

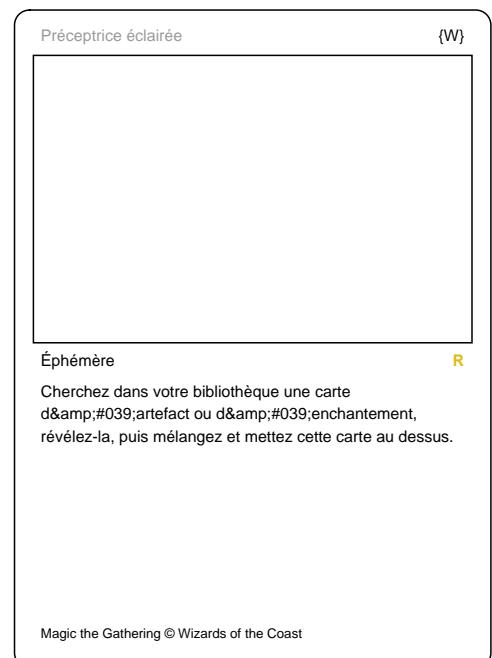
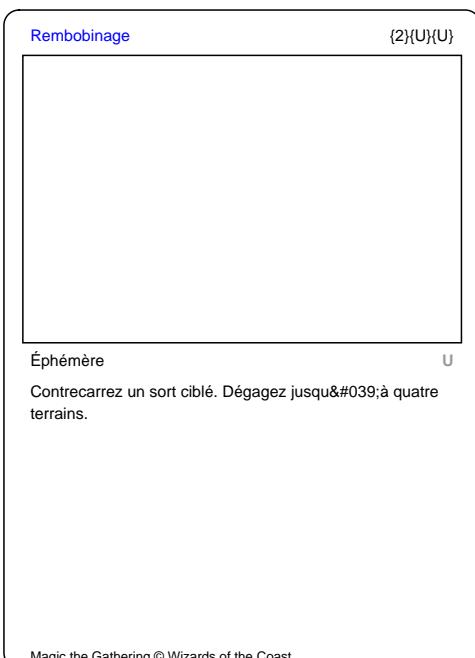
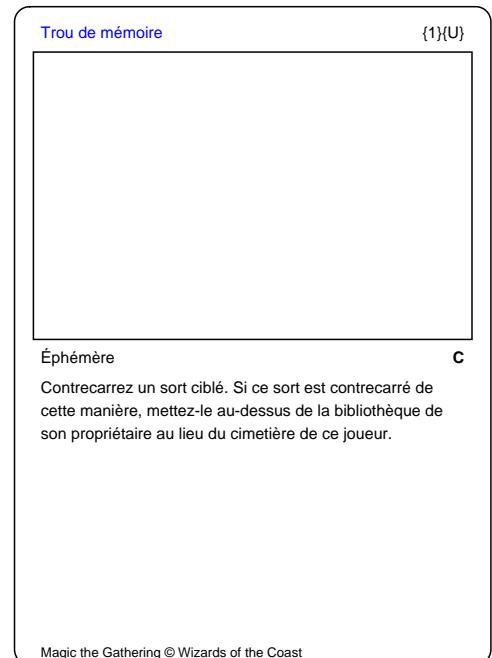
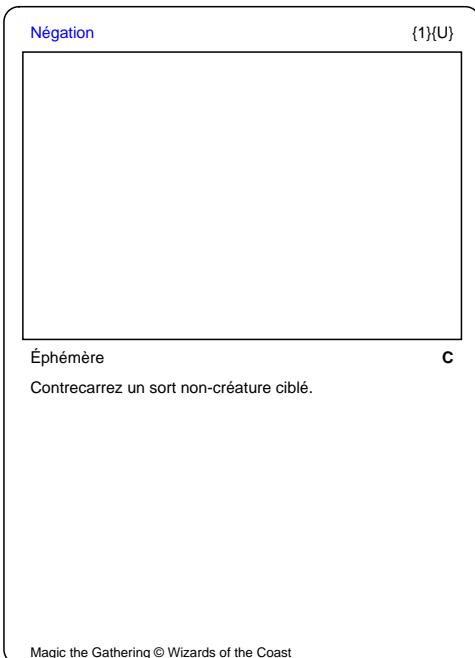
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Invocation d'Estrid

{2}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez faire que l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie

{G}



Enchantement : aura

C

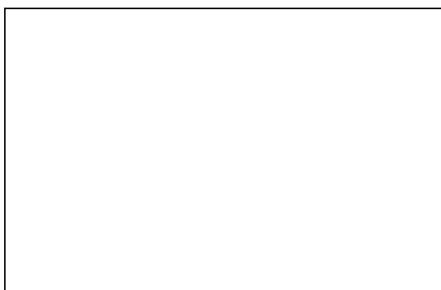
Enchanter : forêt

Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation d'Estrid

{2}{U}



Enchantement

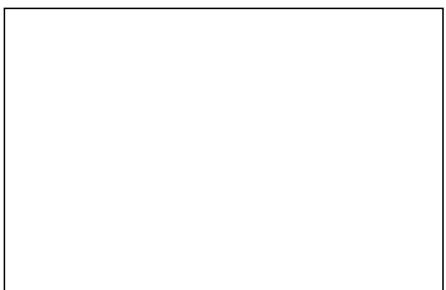
R

Vous pouvez faire que l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habileté chtonienne

{1}{G}



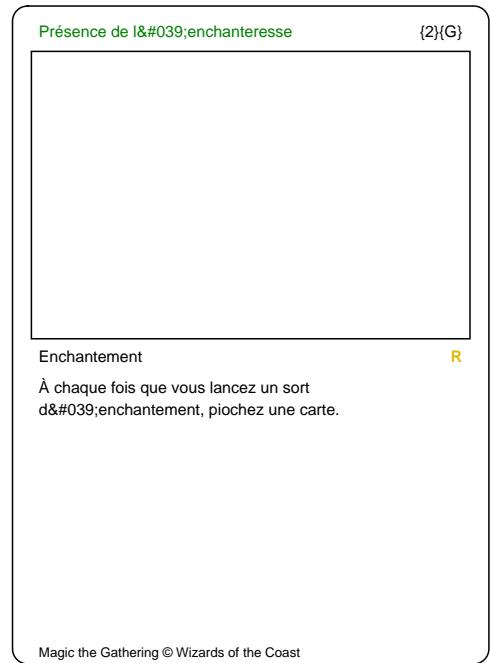
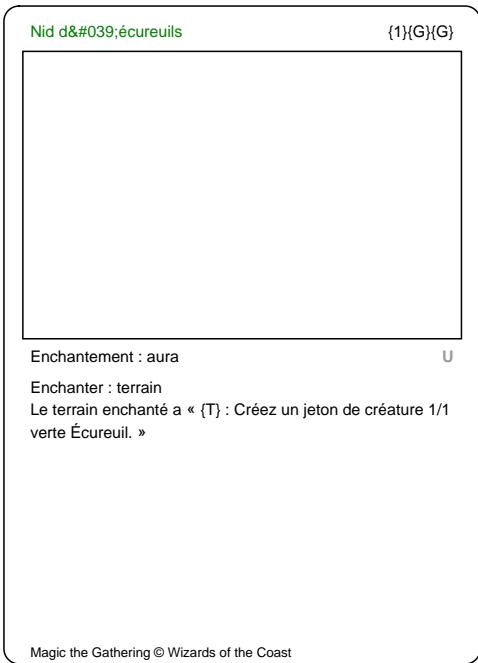
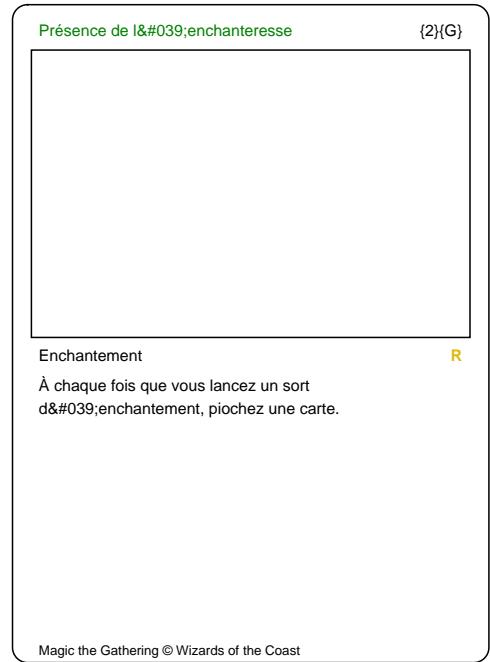
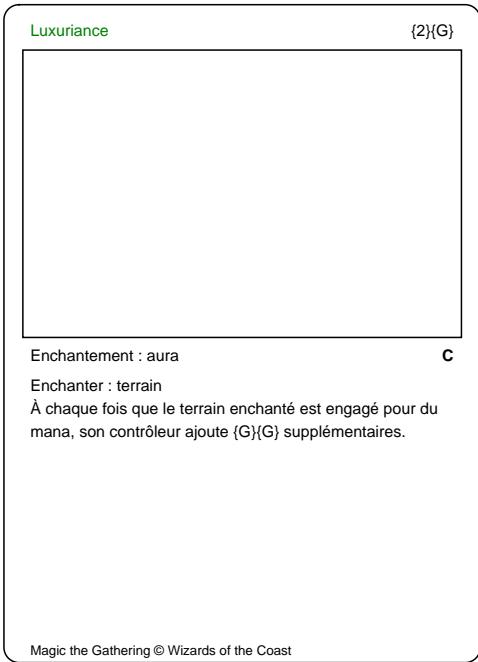
Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Dégagéz un terrain de base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Reflets de l'aube

{3}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute deux manas supplémentaires de la combinaison de manas colorés de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains de prolifération

{6}{G}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 5/5 verte Bête avec le piétinement. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}



Enchantement : aura

C

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

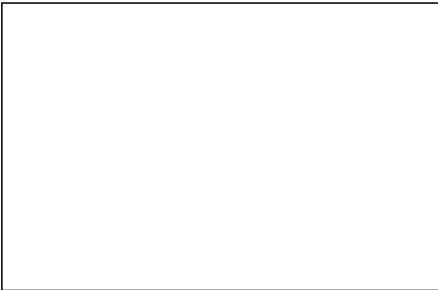
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

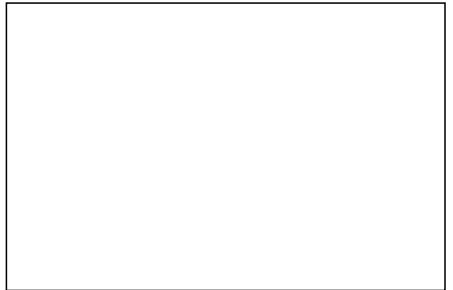
R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Création du miroir

{1}{U}{U}



Enchantement

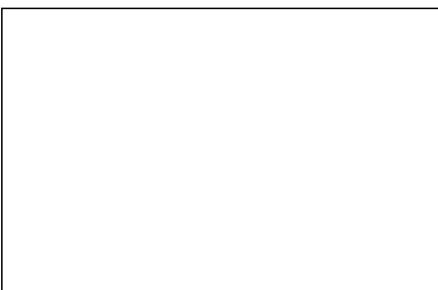
R

Vous pouvez faire que la Création du miroir arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou enchantement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'enchantement

{2}{U}



Enchantement

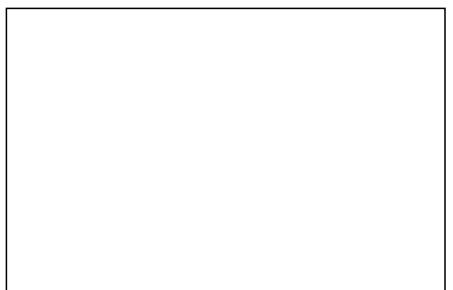
R

Vous pouvez faire que la Copie d'enchantement arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel enchantement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de silence

{6}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, contrecarrer ce sort et mettez un marqueur « sec » sur le Décret de silence. Quand il y a au moins trois marqueurs « sec » sur le Décret de silence, sacrifiez-le.

Recyclage {4}{U}{U}

Quand vous recyclez le Décret de silence, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'esprit dépasse la matière

{2}{U}{U}{U}



Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte : Vous pouvez engager ou dégager l'artefact ciblé, la créature ciblée ou le terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{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

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez avoir sur le champ de bataille au début de la partie.  
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}



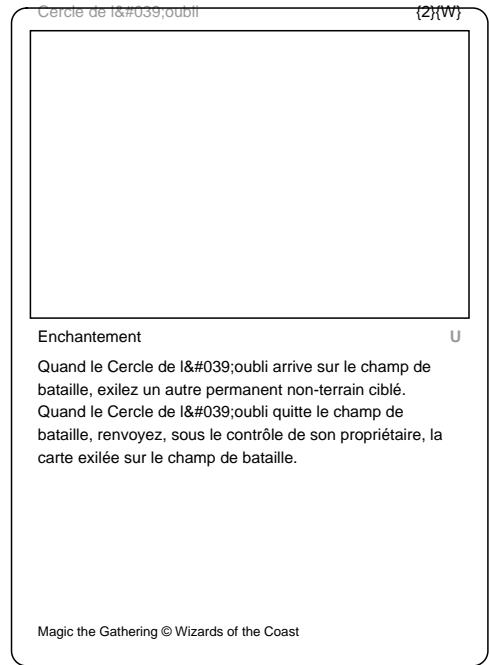
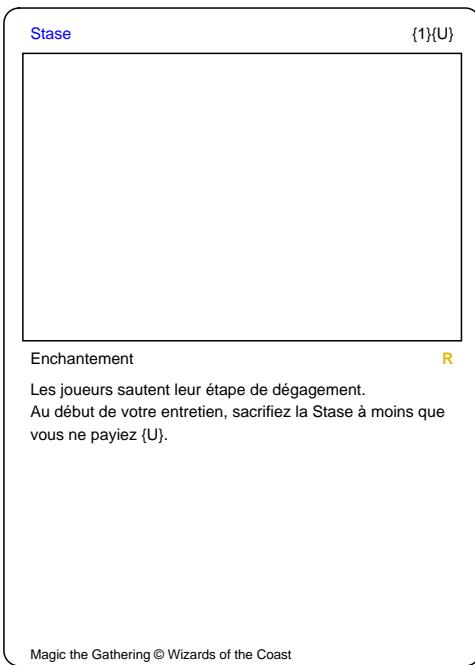
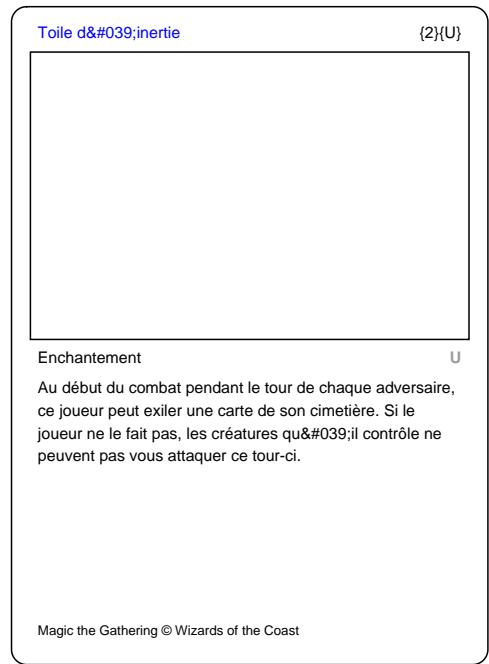
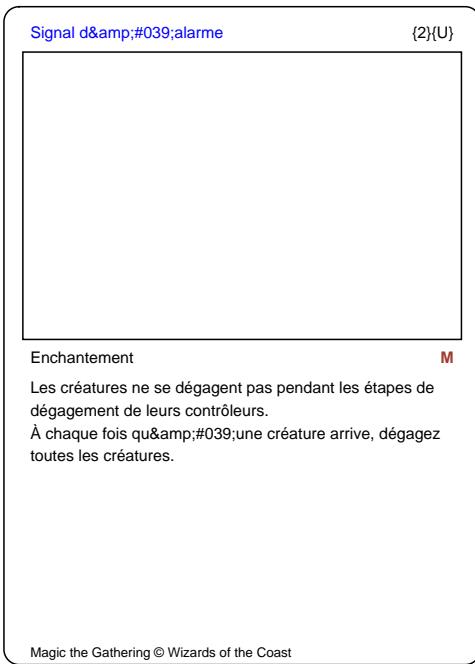
Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Contribution foncière

{W}



Enchantement

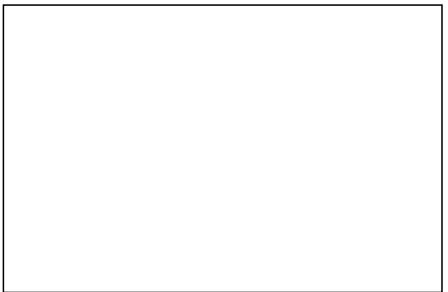
M

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

Humilité

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dime étouffante

{3}{W}



Enchantement

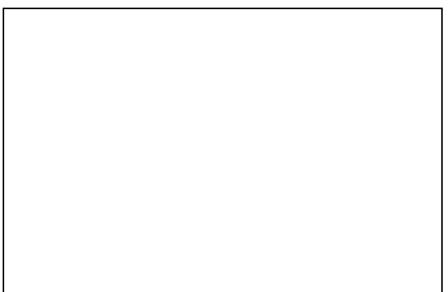
M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer (2). Si il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice karmique

{2}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle détruit un permanent non-créature que vous contrôlez, vous pouvez détruire un permanent ciblé que cet adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Non-vie phyrexiane

{2}{W}

Enchantement

R

Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.

Tant que vous avez 0 point de vie ou moins, toutes les blessures vous sont infligées comme si leur source avait l'infection. (Les blessures vous sont infligées sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria

{2}{W}

Enchantement : aura

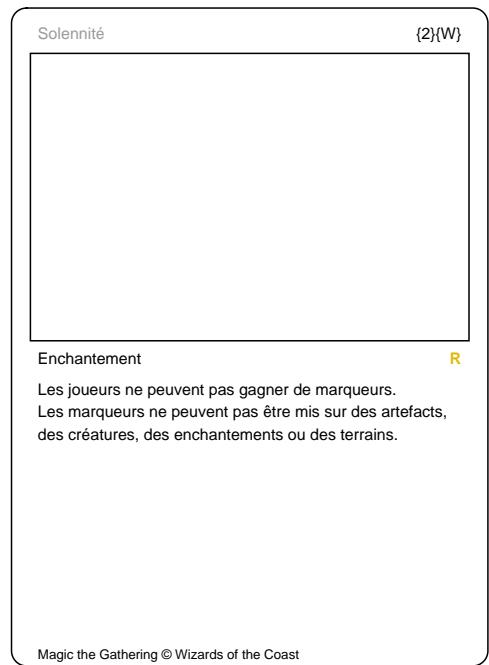
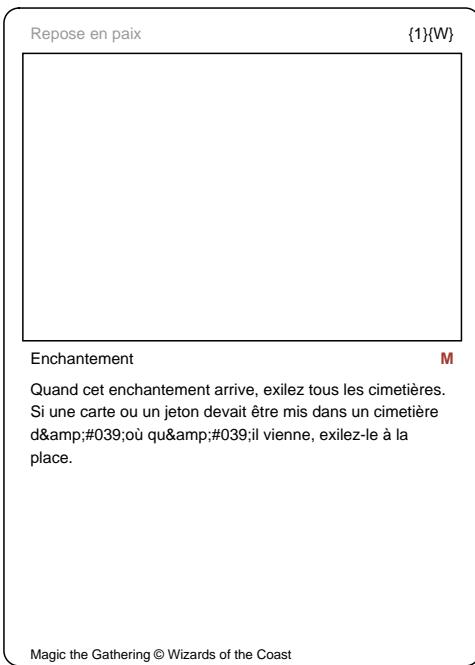
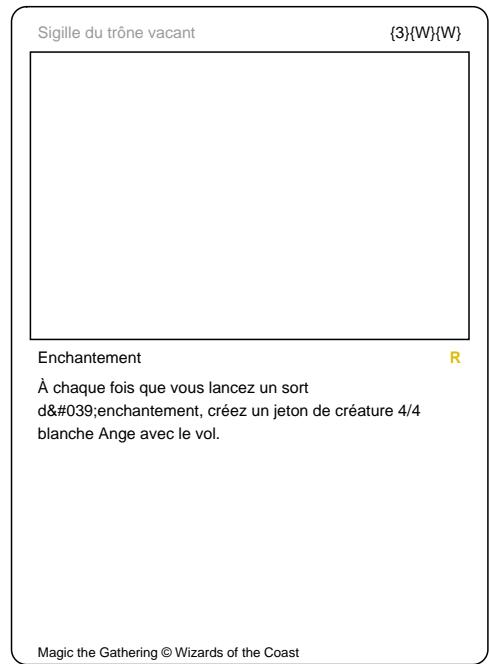
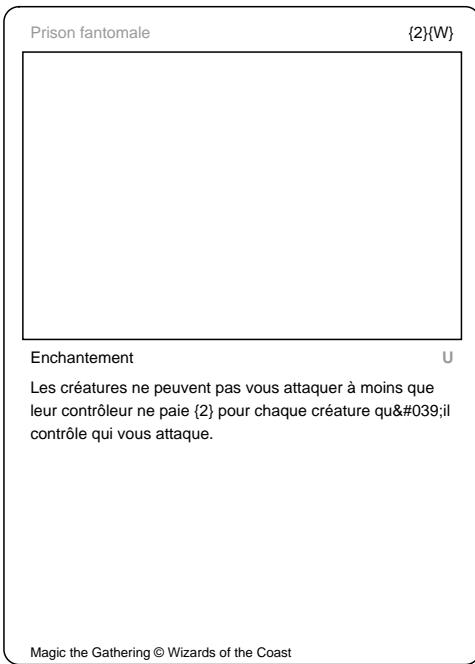
R

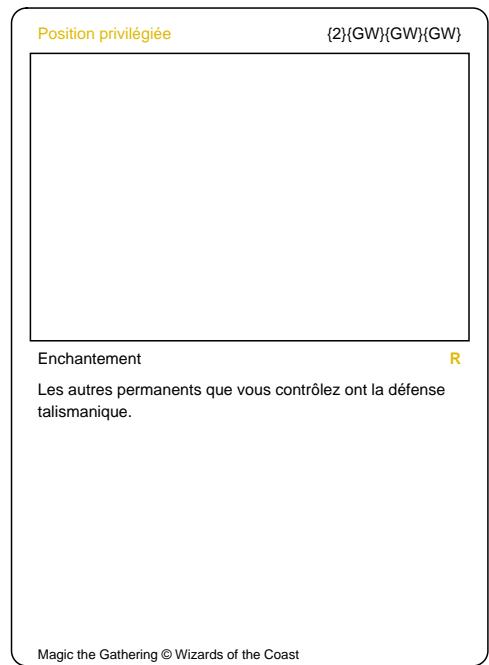
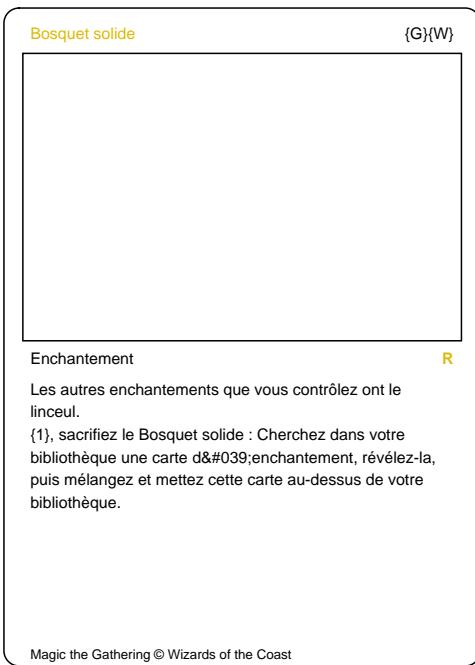
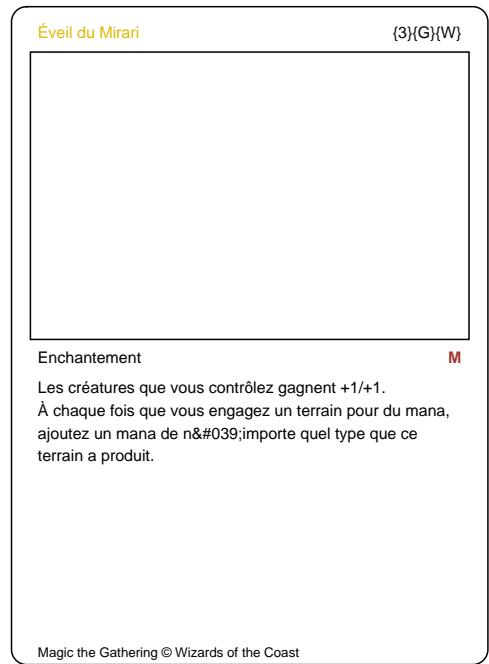
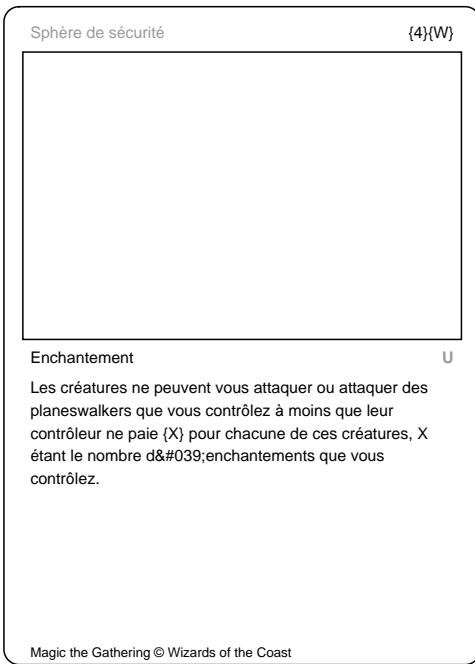
Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





**Sphère de détention**

{1}{W}{U}

**Enchantement**

R

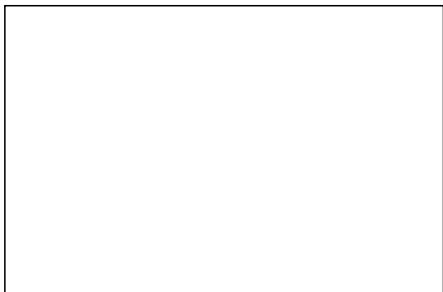
Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent.

Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Estrid, la femme aux masques**

{1}{G}{W}{U}

**Planeswalker légendaire : Estrid**

M

{+2} : Dégagez chaque permanent enchanté que vous contrôlez.

{-1} : Créez un jeton d'enchantedment blanc Aura appelé Masque attaché à un autre permanent ciblé. Le jeton a enchanter : permanent et armure totémique.

{-7} : Meulez sept cartes. Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchantedment non-aura depuis votre cimetière, puis faites de même avec les cartes d'aura.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estrid, la femme aux masques peut être votre commandant.