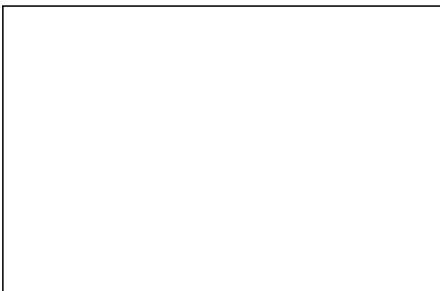


Disposition du terrain

{G}



Rituel

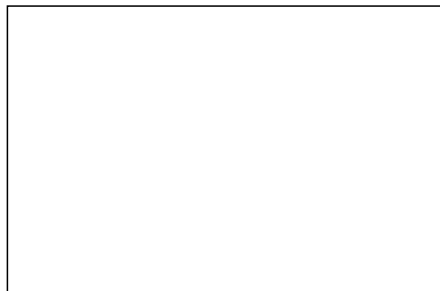
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disposition du terrain

{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disposition du terrain

{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disposition du terrain

{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégies d'alliances

{4}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche une carte pour chaque type de terrain de base parmi les terrains qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégies d'alliances

{4}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche une carte pour chaque type de terrain de base parmi les terrains qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégies d'alliances

{4}{U}



Rituel

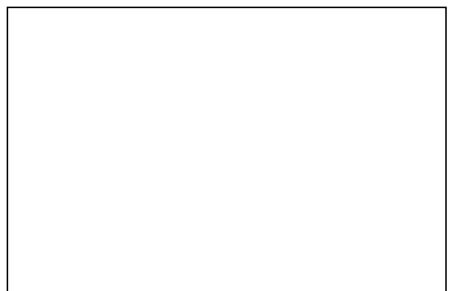
U

Un joueur ciblé pioche une carte pour chaque type de terrain de base parmi les terrains qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégies d'alliances

{4}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche une carte pour chaque type de terrain de base parmi les terrains qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Migration programmée

{3}{W}{U}

Rituel

U

Domain ? Créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide

{3}{B}{R}

Rituel

P

Choisissez un nombre. Détruisez tous les artefacts et toutes les créatures avec une valeur de ma,a égale à ce nombre. Un joueur ciblé révèle ensuite sa main et se défausse de toutes les cartes non-terrain avec une valeur de mana égal à ce nombre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide

{3}{B}{R}

Rituel

P

Choisissez un nombre. Détruisez tous les artefacts et toutes les créatures avec une valeur de ma,a égale à ce nombre. Un joueur ciblé révèle ensuite sa main et se défausse de toutes les cartes non-terrain avec une valeur de mana égal à ce nombre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide

{3}{B}{R}

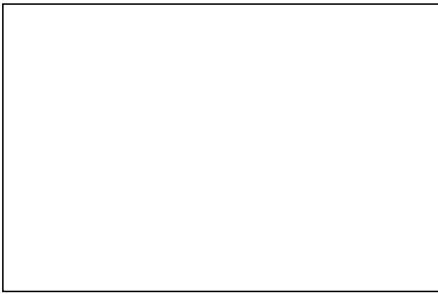
Rituel

P

Choisissez un nombre. Détruisez tous les artefacts et toutes les créatures avec une valeur de ma,a égale à ce nombre. Un joueur ciblé révèle ensuite sa main et se défausse de toutes les cartes non-terrain avec une valeur de mana égal à ce nombre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

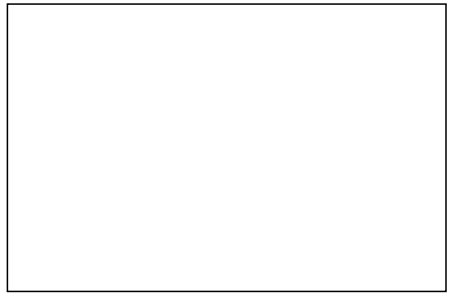
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



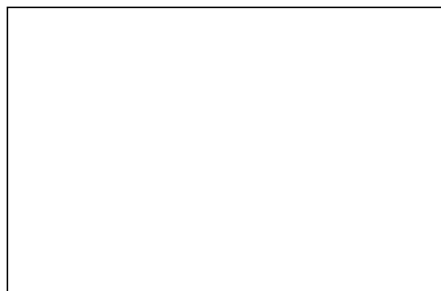
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Héritage

{7}

Artefact légendaire

R

{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez un permanent ciblé.
Si L'Héritage devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révéléz L'Héritage et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Héritage

{7}

Artefact légendaire

R

{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez un permanent ciblé.
Si L'Héritage devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révéléz L'Héritage et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique

{1}

Artefact

C

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique

{1}

Artefact

C

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique

{1}

Artefact

C

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique

{1}

Artefact

C

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action d'évitement

{1}{U}

Éphémère

U

Domaine ? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action d'évitement

{1}{U}

Éphémère

U

Domaine ? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action d'évitement

{1}{U}

Éphémère

U

Domaine ? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action d'évitement

{1}{U}

Éphémère

U

Domaine ? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil matérialiste

{1}{U}

Éphémère

C

Domaine ? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil matérialiste

{1}{U}

Éphémère

C

Domaine ? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil matérialiste

{1}{U}

Éphémère

C

Domaine ? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil matérialiste

{1}{U}

Éphémère

C

Domaine ? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Programme de Yaugzebul

{3}{B}{B}

Enchantement

R

Vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort chaque tour.
Vous pouvez jouer des cartes depuis votre cimetière.
Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restriction collective

{3}{U}



Enchantement

R

Domaine ? Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque, X étant le nombre de types de terrains de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restriction collective

{3}{U}



Enchantement

R

Domaine ? Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque, X étant le nombre de types de terrains de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restriction collective

{3}{U}



Enchantement

R

Domaine ? Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque, X étant le nombre de types de terrains de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restriction collective

{3}{U}



Enchantement

R

Domaine ? Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque, X étant le nombre de types de terrains de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domaine luxuriant

{W}{B}{G}

Enchantement

R

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot destructeur

{B}{R}{G}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un terrain non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domaine luxuriant

{W}{B}{G}

Enchantement

R

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot destructeur

{B}{R}{G}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un terrain non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot destructeur

{B}{R}{G}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un terrain non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de la pénombre

{2}{G}

Créature : chat

C

Quand le Lynx de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/1 noire Chat.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchées des gobelins

{1}{R}{W}

Enchantement

R

{2}, sacrifiez un terrain : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge et blanche Gobelins et Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de la pénombre

{2}{G}

Créature : chat

C

Quand le Lynx de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/1 noire Chat.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de la pénombre

{2}{G}

Créature : chat

C

Quand le Lynx de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/1 noire Chat.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trafiquant d'esprits

{3}{B}{G}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Trafiquant d'esprits inflige des blessures à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Trafiquant d'esprits.

{B}: Régénérez le Trafiquant d'esprits.

{G}: Le Trafiquant d'esprits devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trafiquant d'esprits

{3}{B}{G}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Trafiquant d'esprits inflige des blessures à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Trafiquant d'esprits.

{B}: Régénérez le Trafiquant d'esprits.

{G}: Le Trafiquant d'esprits devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trafiquant d'esprits

{3}{B}{G}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Trafiquant d'esprits inflige des blessures à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Trafiquant d'esprits.

{B}: Régénérez le Trafiquant d'esprits.

{G}: Le Trafiquant d'esprits devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement

{1}{B}

Rituel

U

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte de cette couleur. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement

{1}{B}

Rituel

U

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte de cette couleur. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement

{1}{B}

Rituel

U

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte de cette couleur. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast