

Flammes tribales

{1}{R}

Rituel

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à nimporte quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}

Rituel

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à nimporte quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}

Rituel

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à nimporte quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

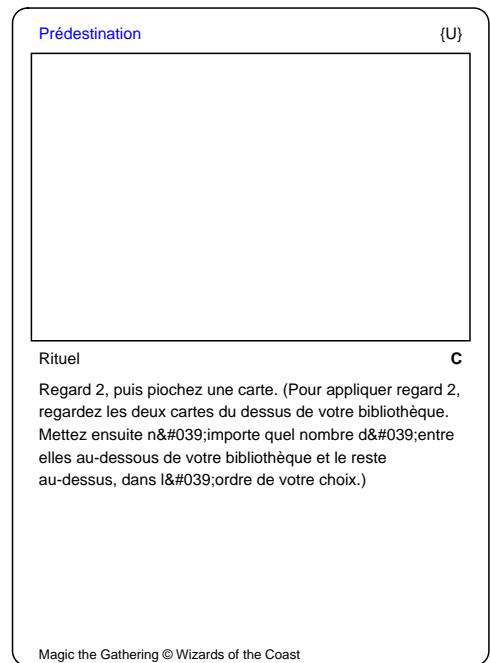
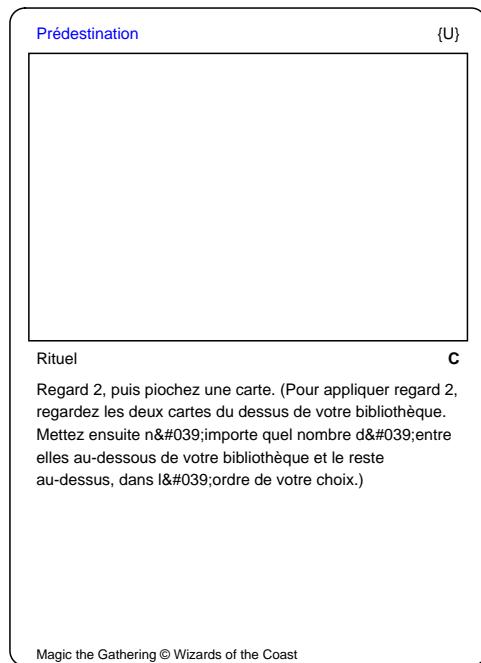
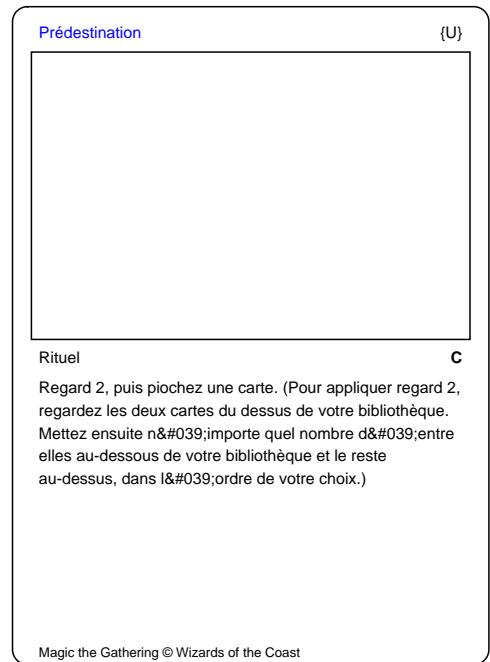
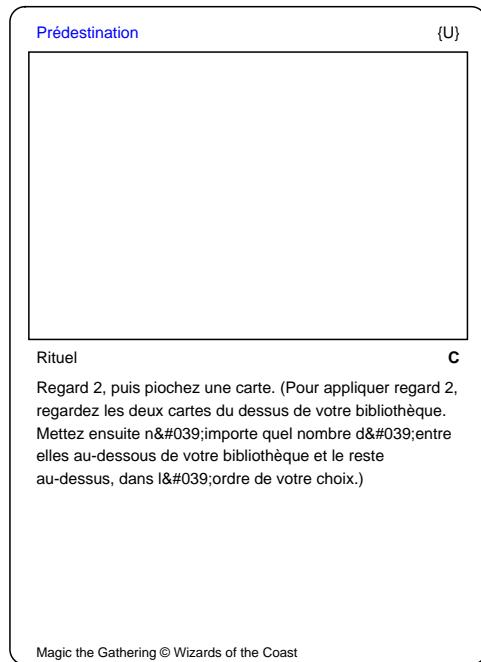
{1}{R}

Rituel

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à nimporte quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

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 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

Contreforts boisés



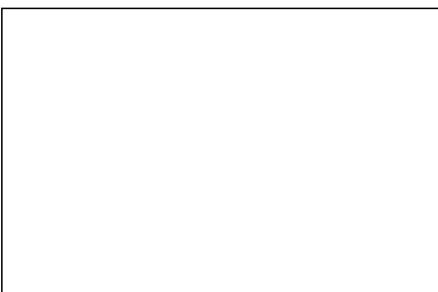
Terrain

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

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



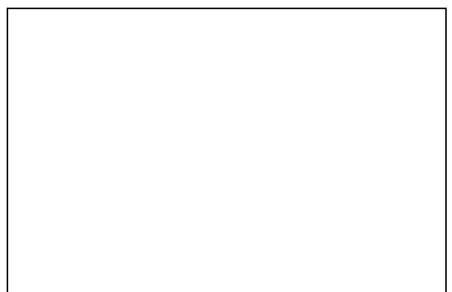
Terrain : île et montagne

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

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

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

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Grève inondée



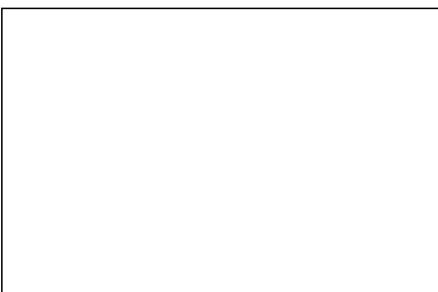
Terrain

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

Grève inondée



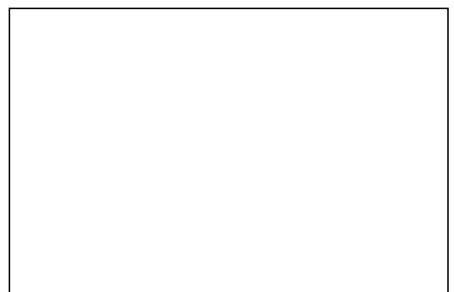
Terrain

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

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

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

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

Lande venteuse



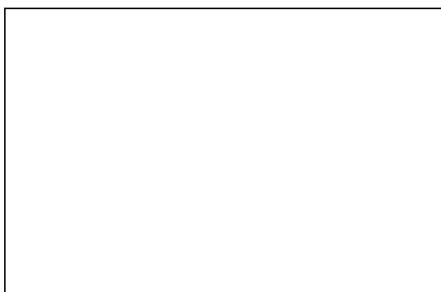
Terrain

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

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

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

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

Triome de Savaï



Terrain montagne et plaine et marais

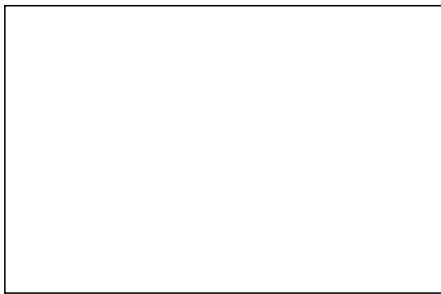
R

((T): Ajoutez {R}, {W} ou {B}.)
Le Triome de Savaï arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



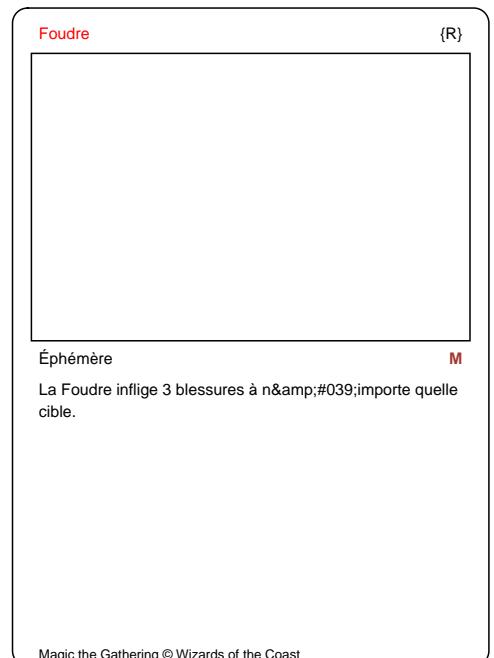
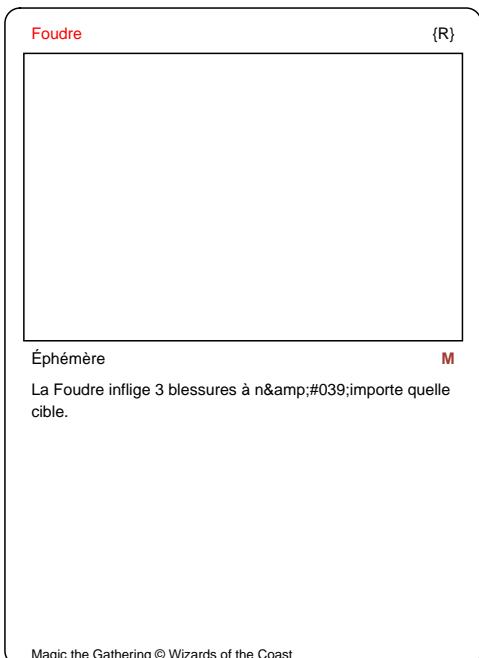
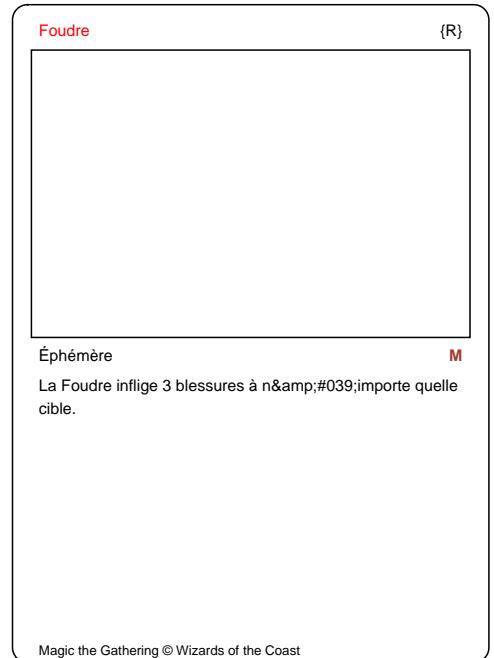
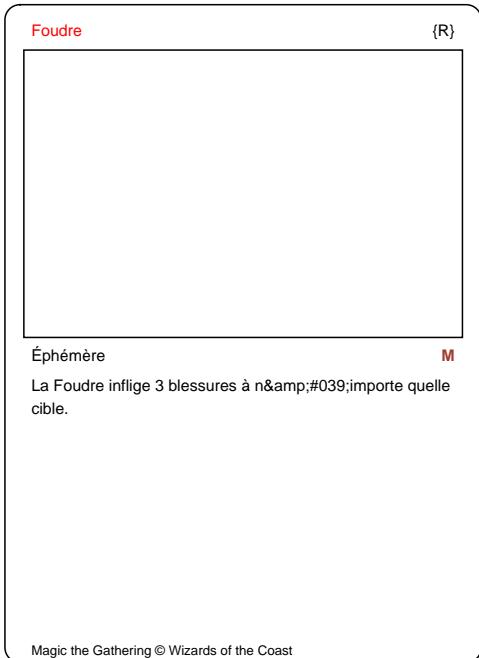
Terrain marais et forêt et île

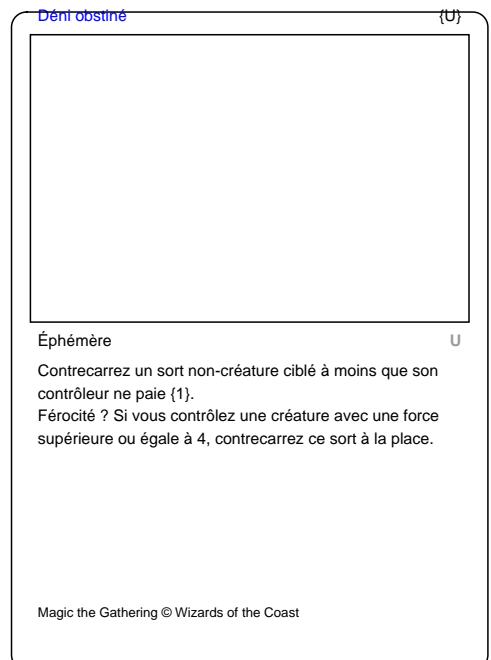
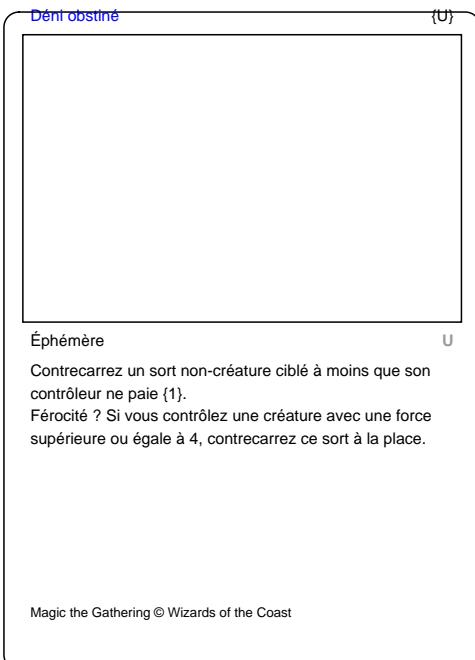
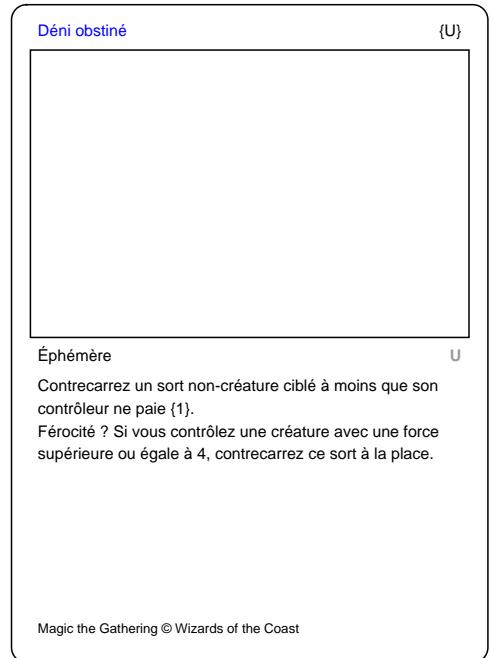
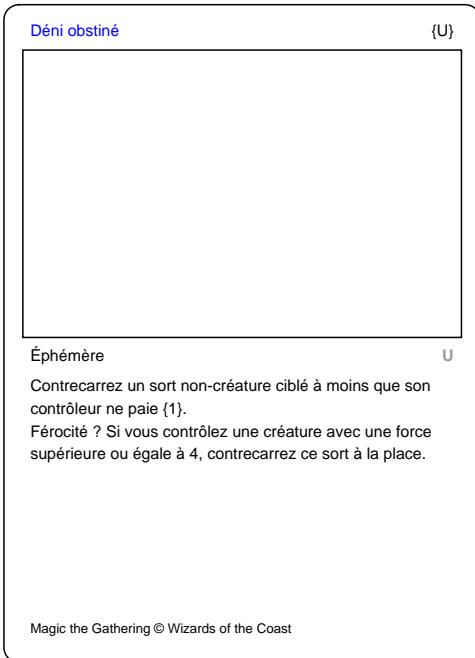
R

((T): Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)
Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille
engagé.
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

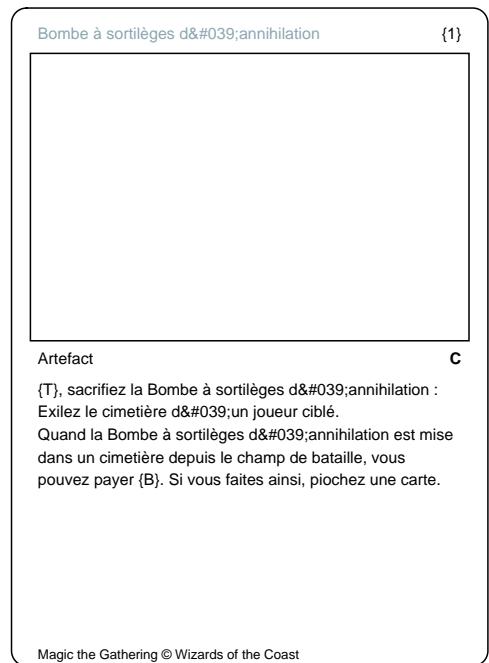
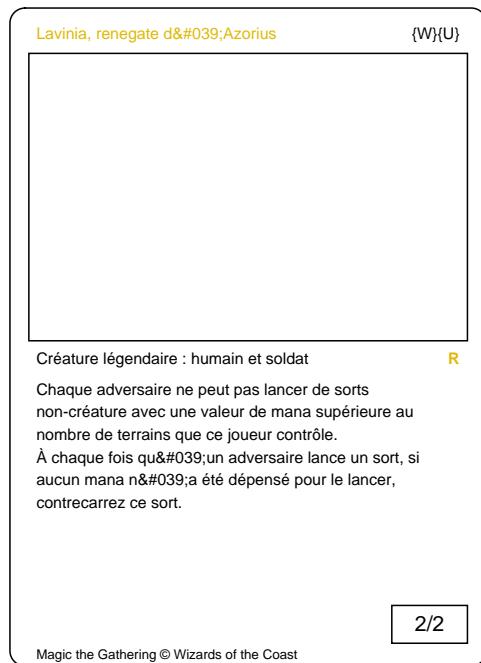
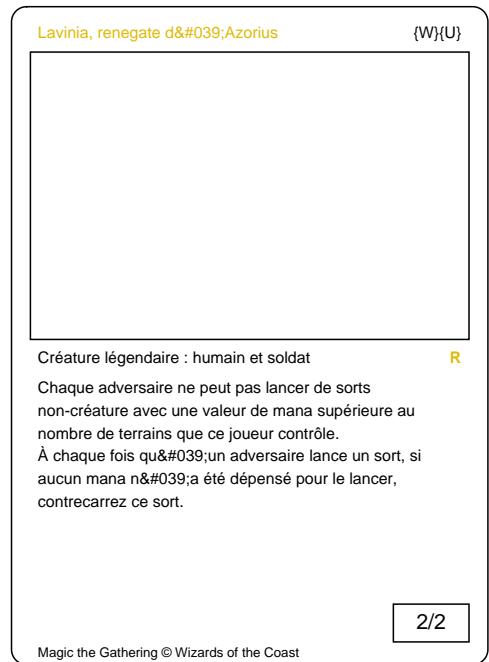
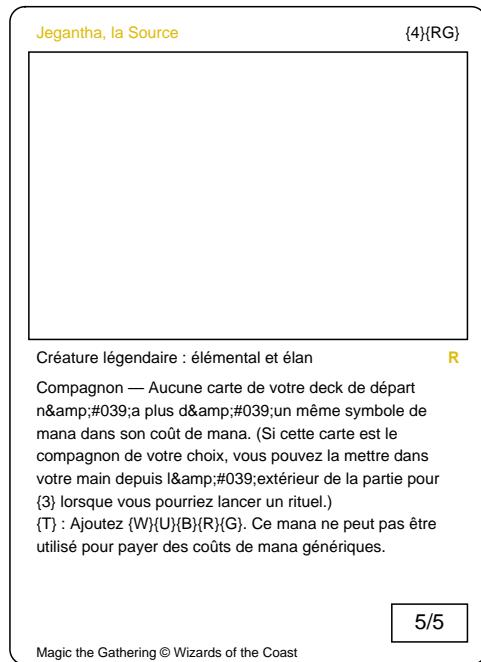
Flash

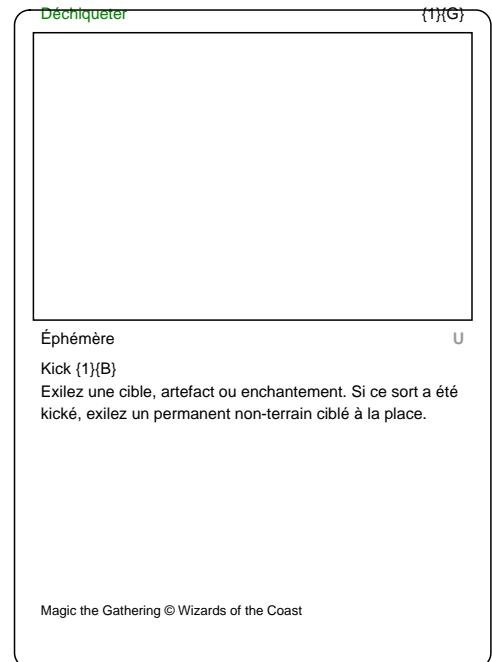
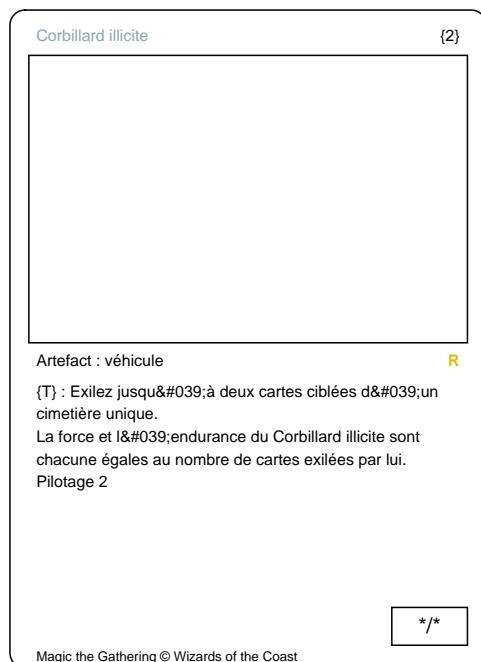
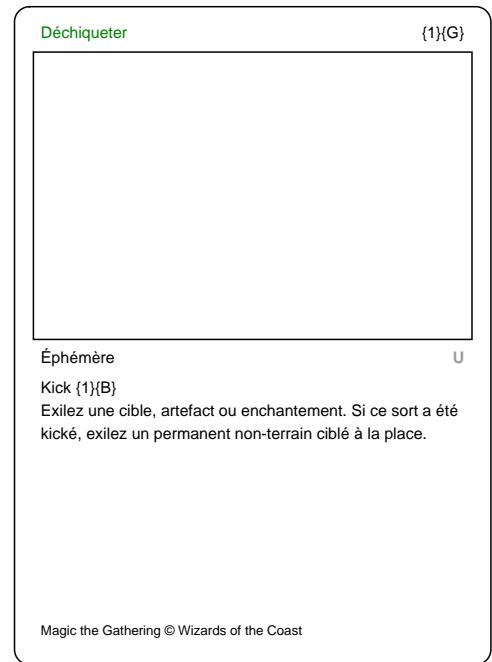
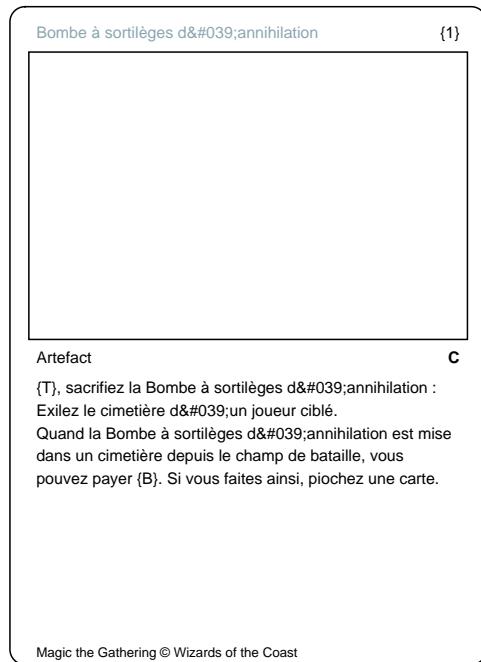
Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

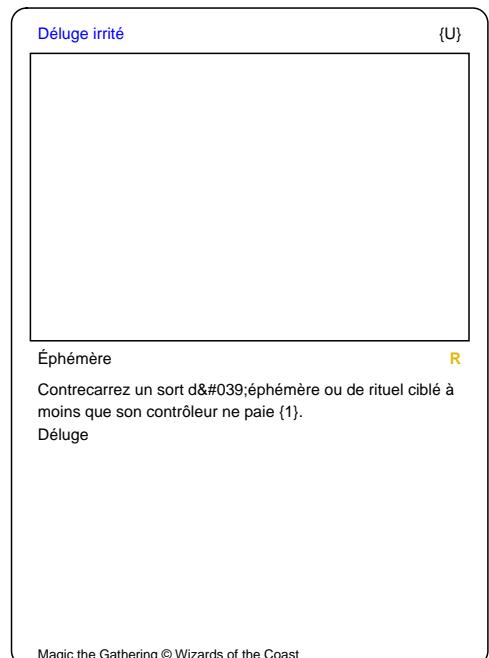
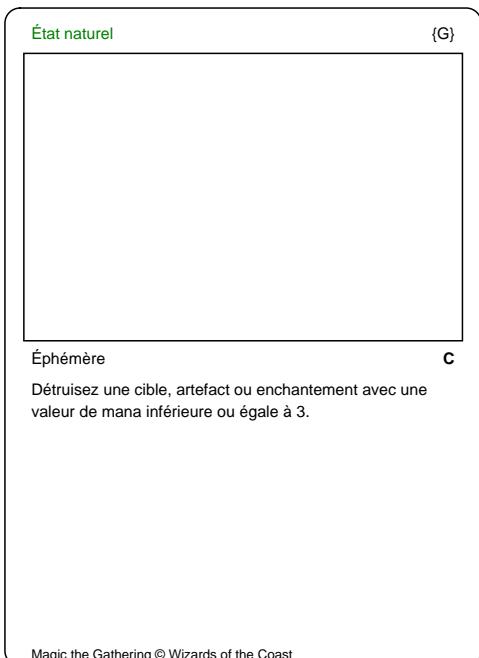
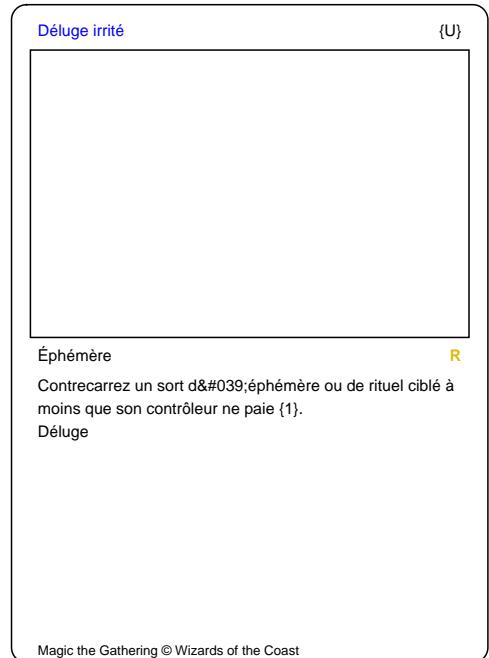
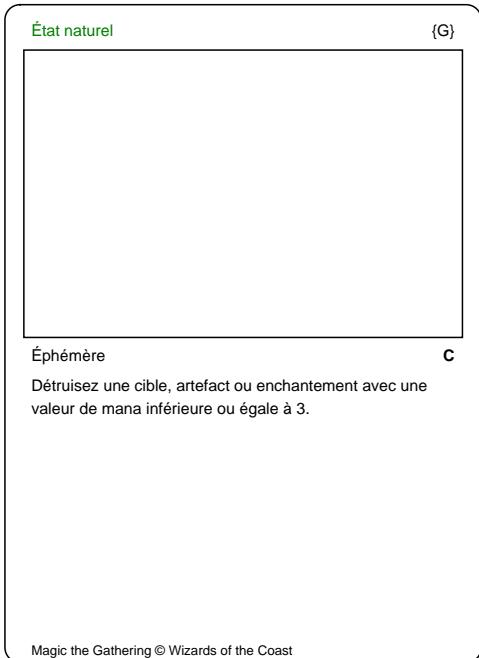
Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Lune alpine

{R}



Enchantement

R

Au moment où la Lune alpine arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte de terrain non-base. Les terrains du nom choisi que vos adversaires contrôlent perdent tous leurs types de terrain et leurs capacités, et ils acquièrent « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}



Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}



Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast