

Lien indestructible

{4}{B}



Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « lien de vie » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation sélective

{4}{G}{G}



Rituel

Révélez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, choisissez une carte avec le vol, une carte avec l'initiative et ainsi de suite pour la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance. Mettez une des cartes choisies sur le champ de bataille, les autres cartes choisies dans votre main, et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve des dunes

{4}{W}{B}{G}



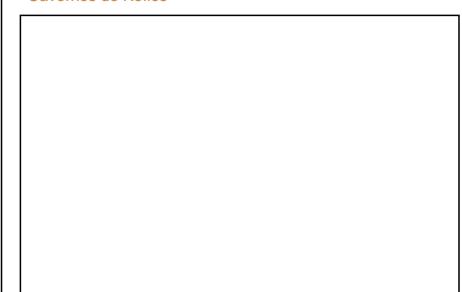
Rituel

R

Choisissez jusqu'à une créature. Détruisez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koilos



Terrain

R

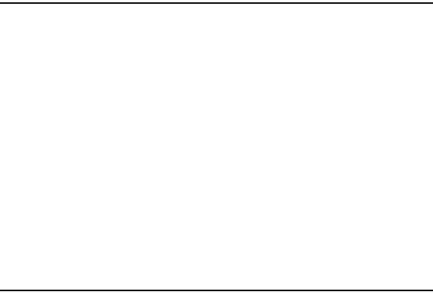
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koilos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

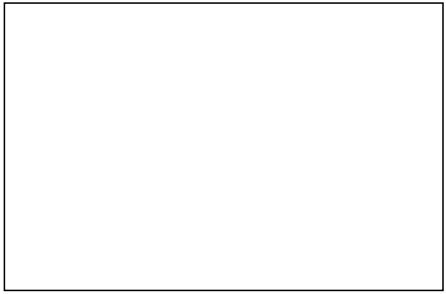
U

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

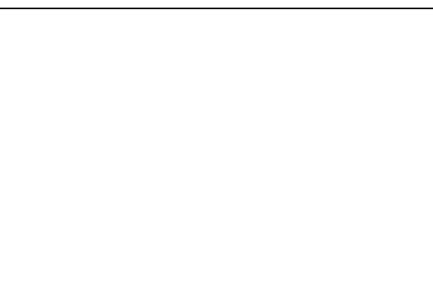
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



Terrain

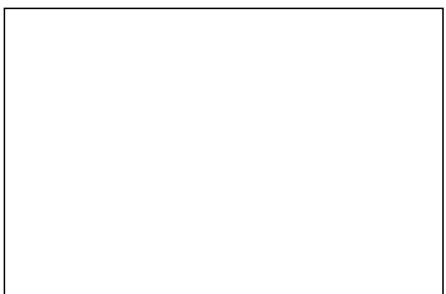
R

{T} : Ajouter {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

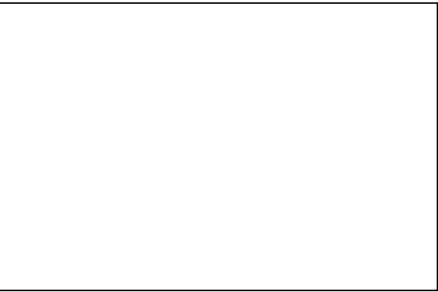
C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

U

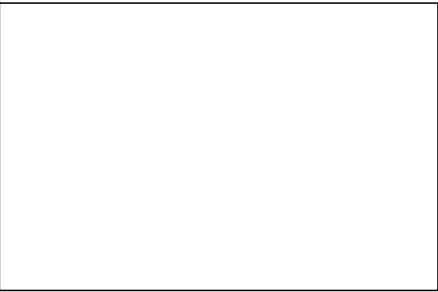
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {BG}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



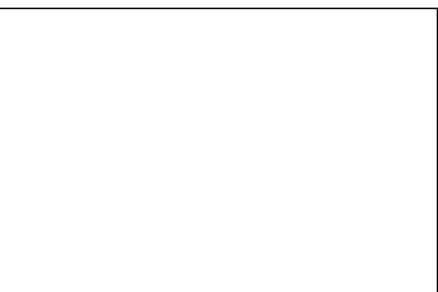
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



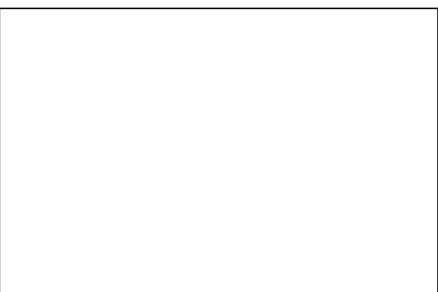
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

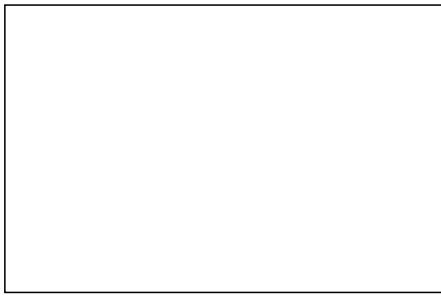
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



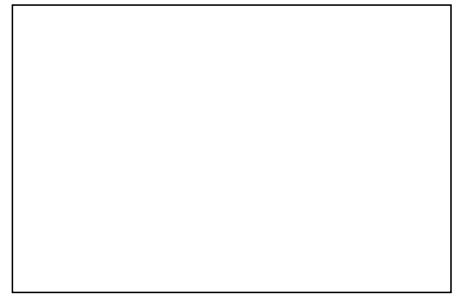
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



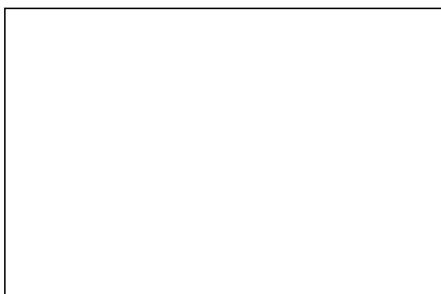
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



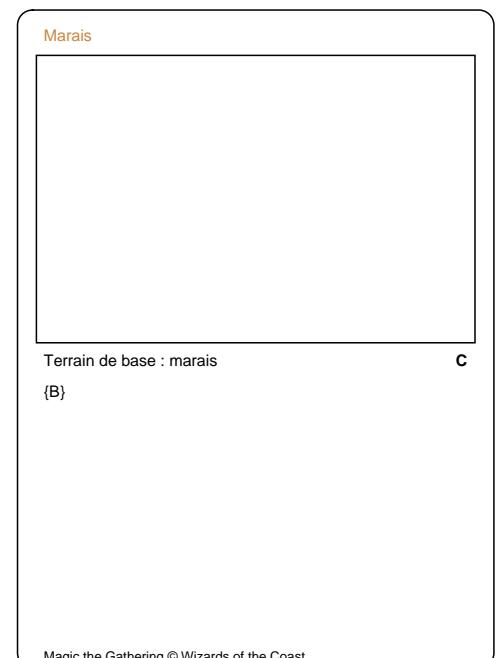
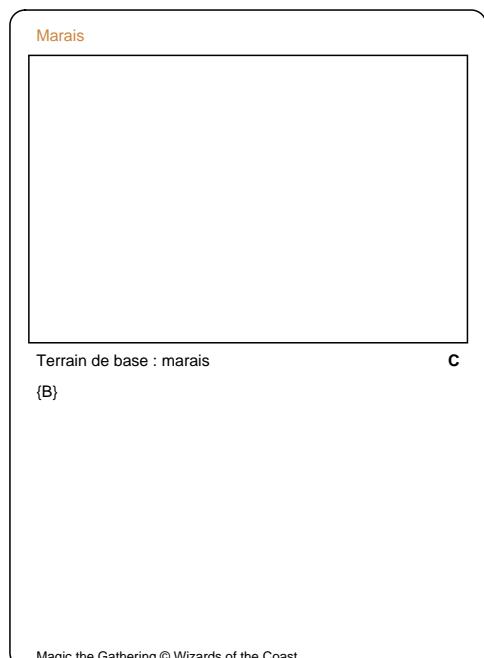
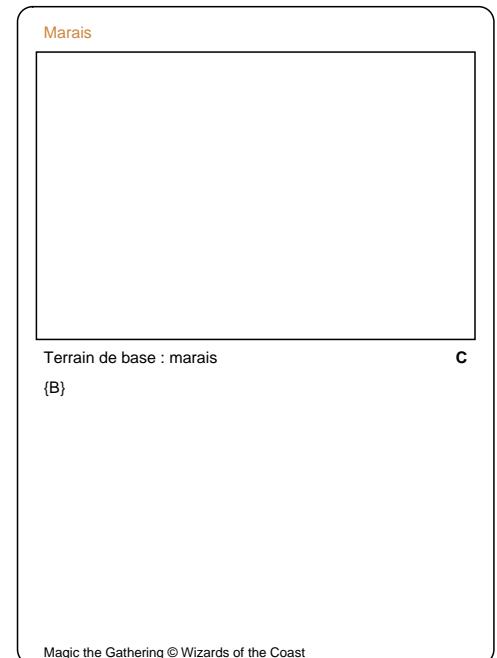
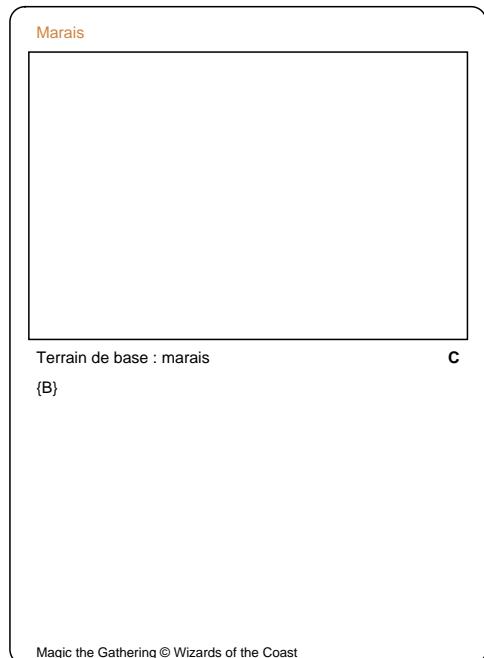
Terrain de base : marais

C

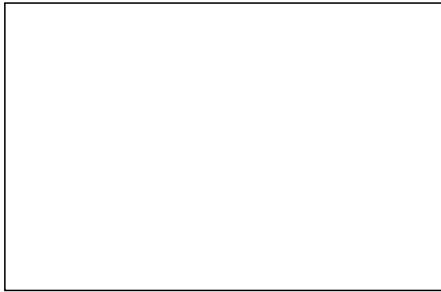
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marais



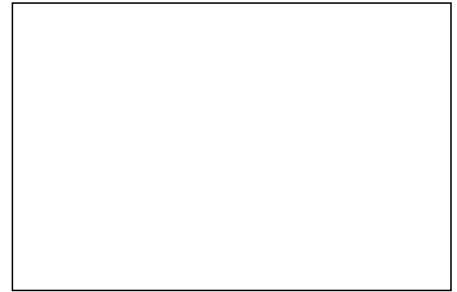
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

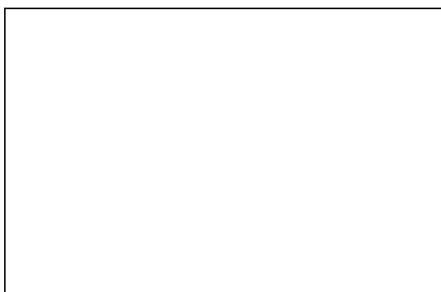
L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

(2), {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie



Terrain

U

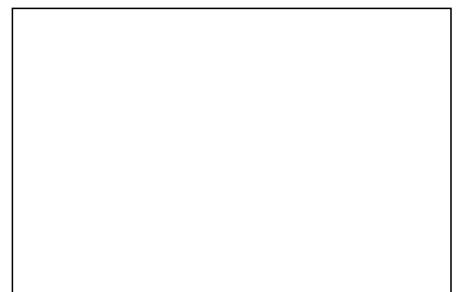
Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

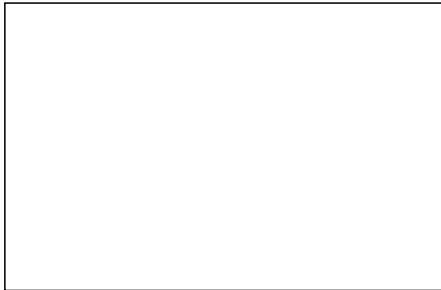
{T} : Ajoutez {C}.

(2), {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

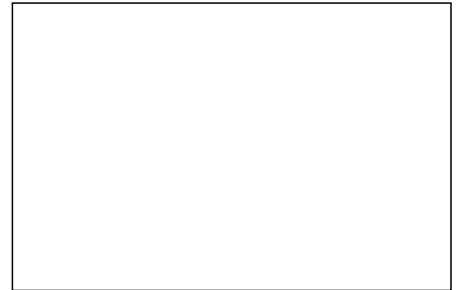


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre forêt sauvage

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.
(2){B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

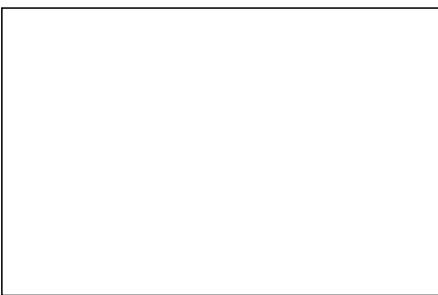
Terrain

{T} : Ajoutez {C}.
(3){G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains de nidification



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(1), (T) : Déplacez un marqueur d'un permanent ciblé que vous contrôlez sur un deuxième permanent ciblé. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



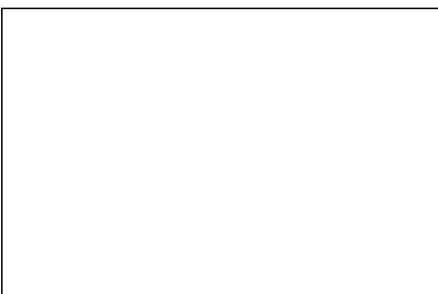
Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



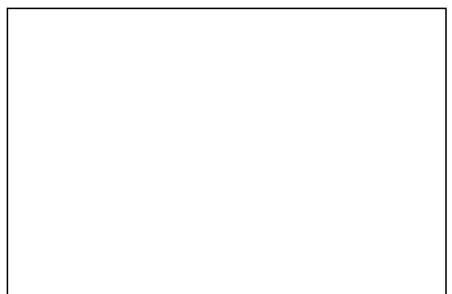
Terrain

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

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

((T) : Ajoutez {G} ou {W}.)
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artifact : équipement

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

R

Cuve de mimétisme

{3}



Artifact

R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.

Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornement de brideur

{3}



Artifact

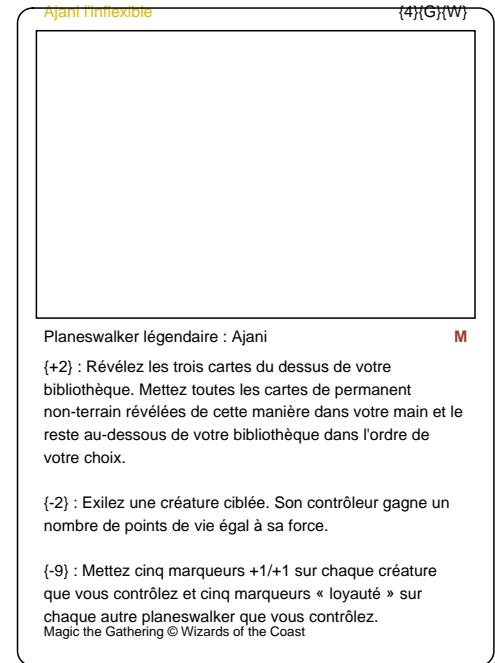
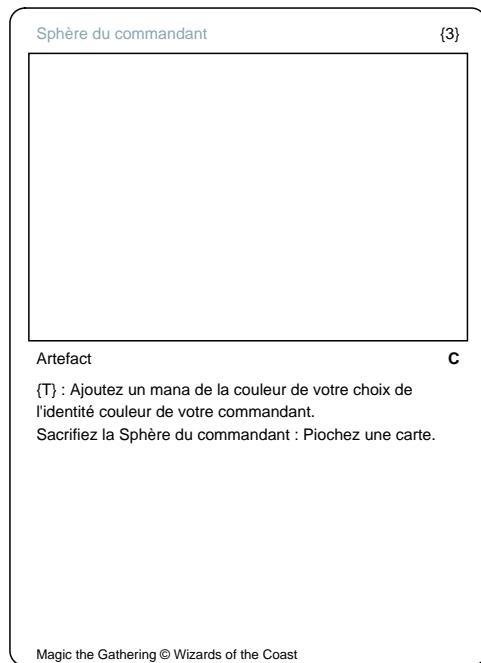
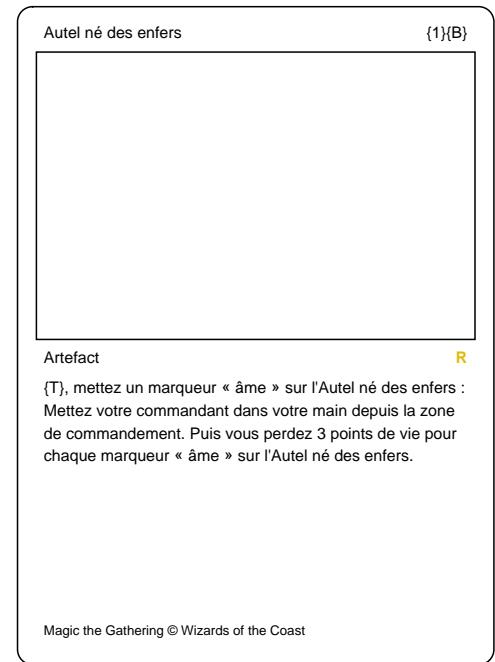
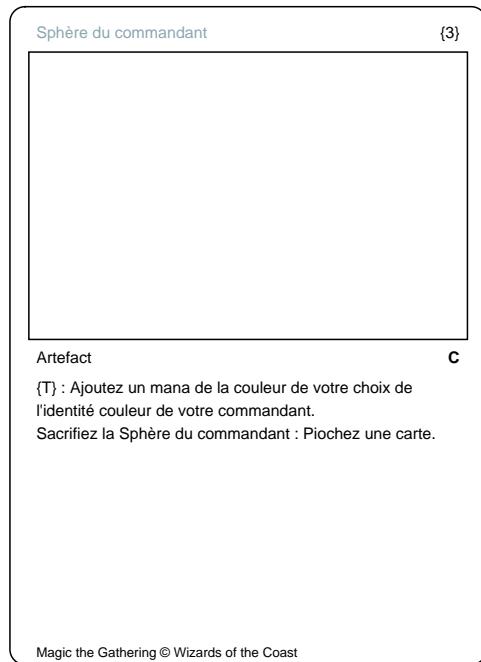
C

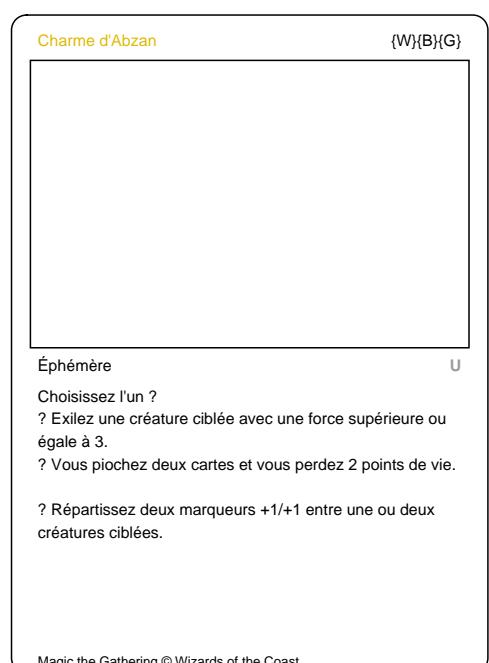
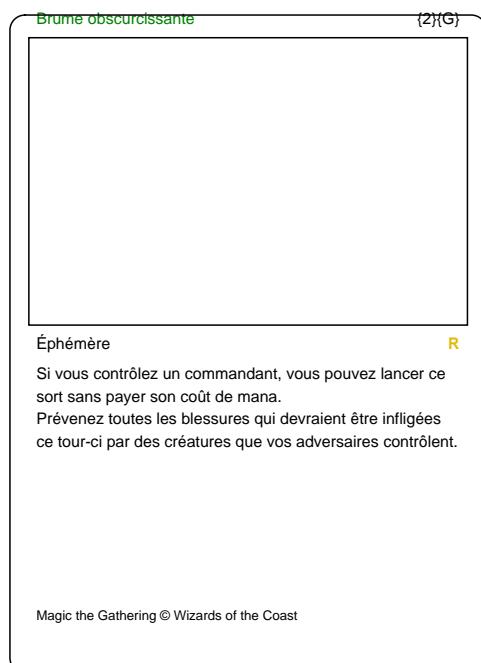
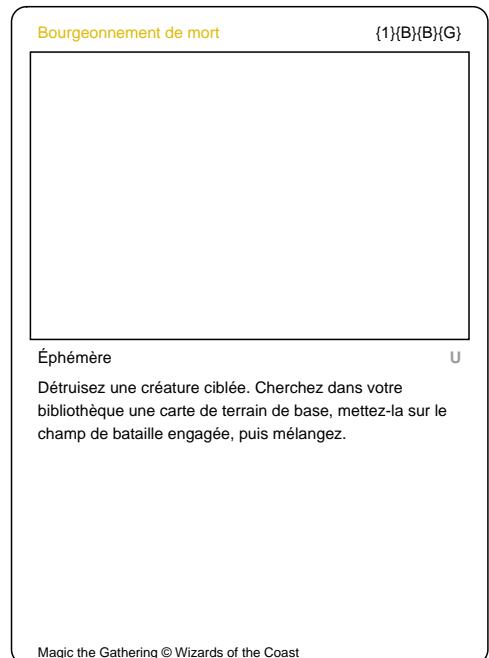
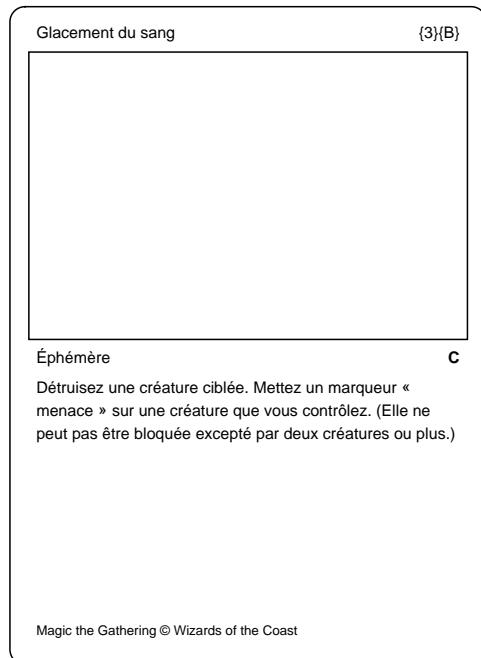
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{4}, {T} : Chaque joueur qui contrôle un permanent appelé Ornement de brideur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

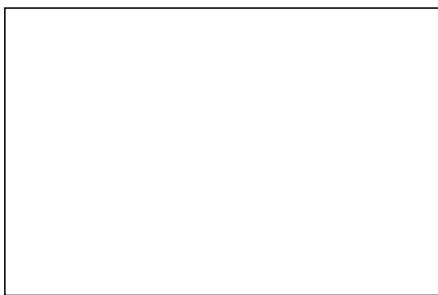
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Horrible récupération

{B}{G}



Éphémère

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus parasitaire

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

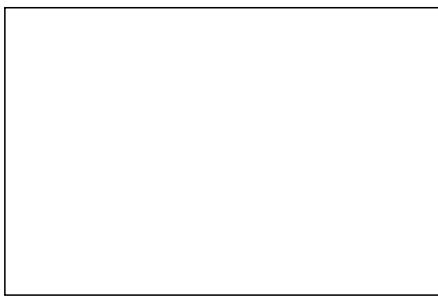
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, son contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression d'éclatelle

{W}{B}



Éphémère

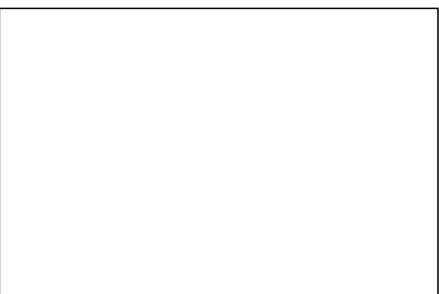
U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus prédateur

{4}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3, doit être bloquée si possible, et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

