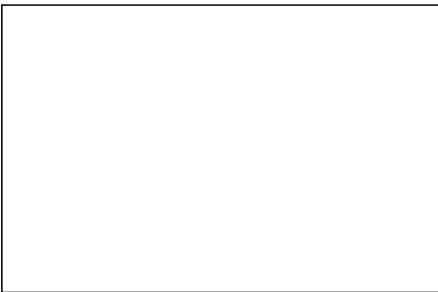


Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisepine



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé par un adversaire contrôlé. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

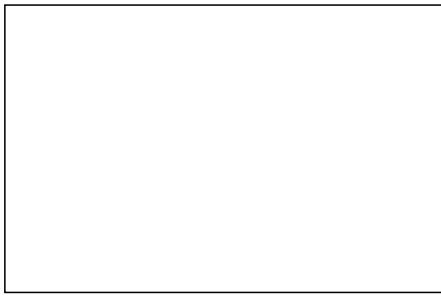
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



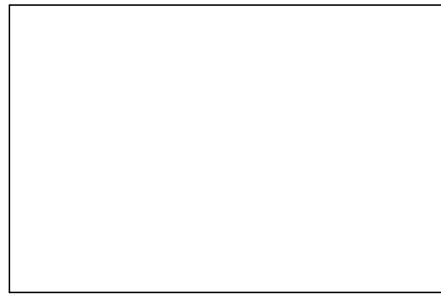
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



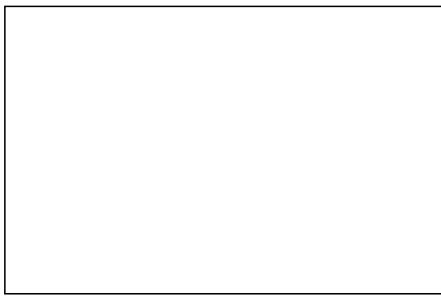
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



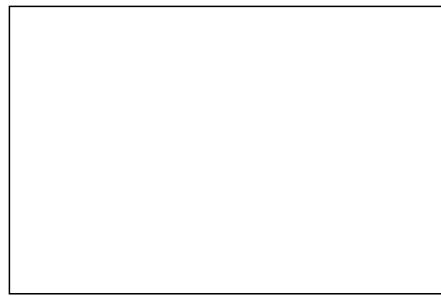
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

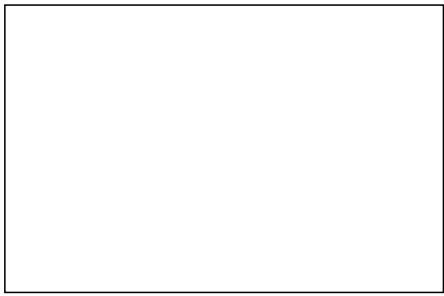
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



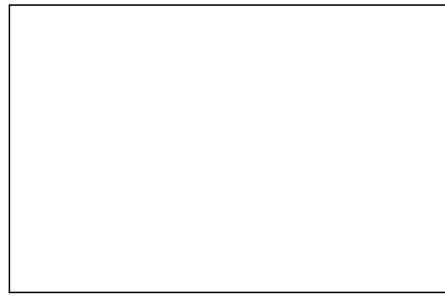
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



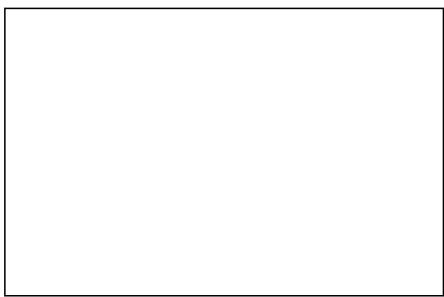
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



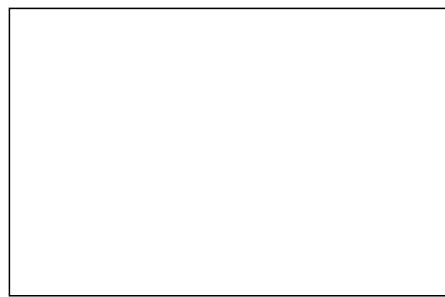
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

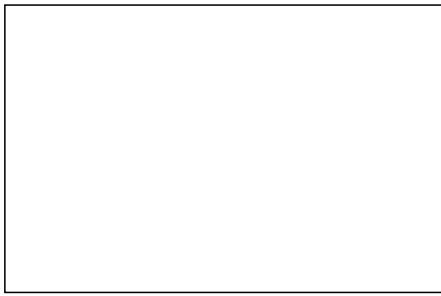
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



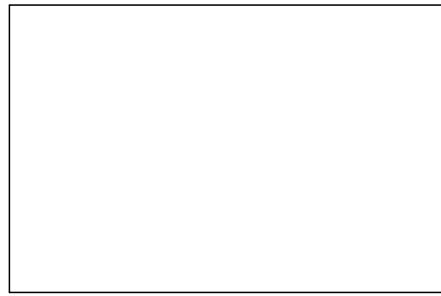
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



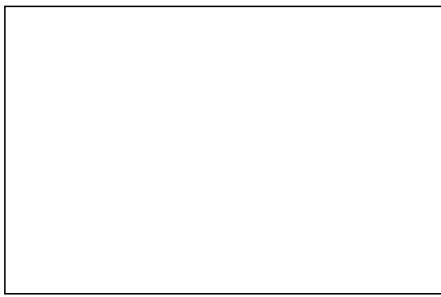
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



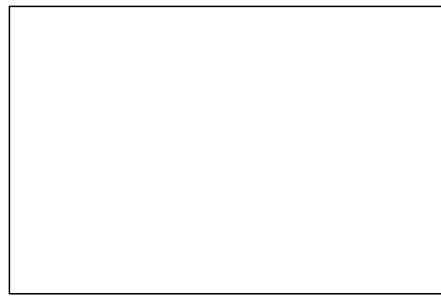
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

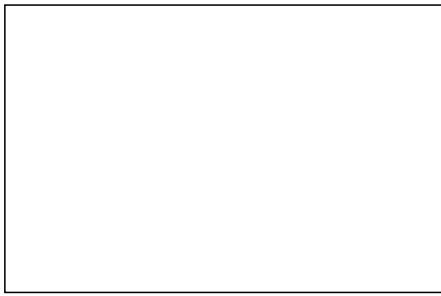
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



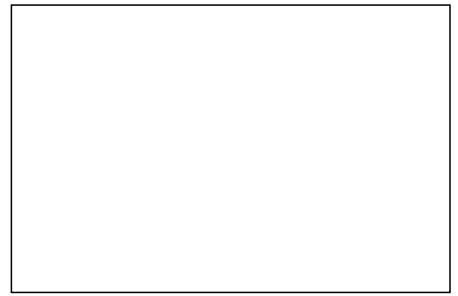
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

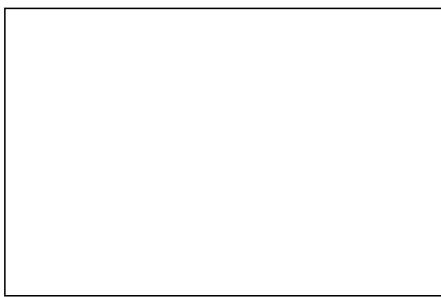
{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



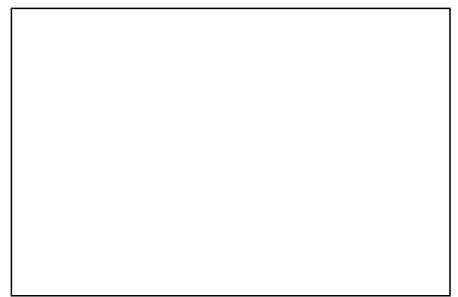
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



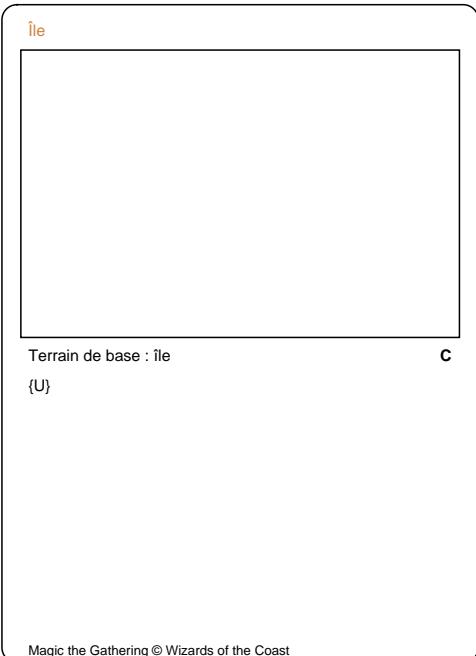
Terrain de base : île

C

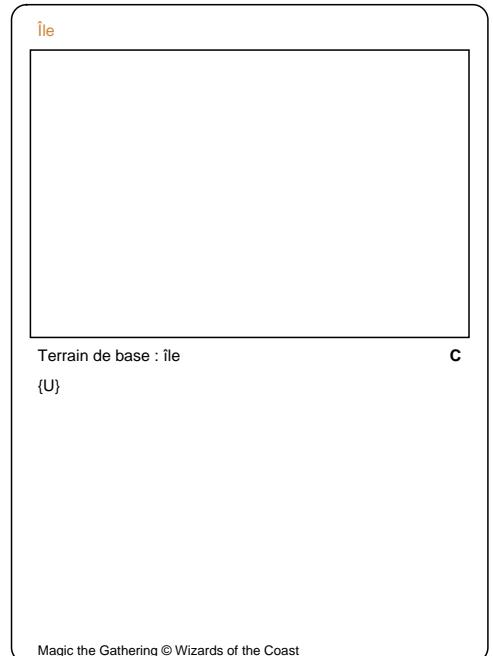
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

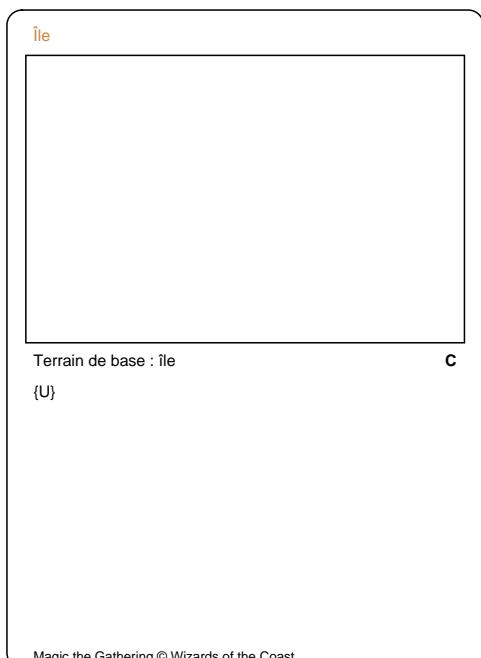
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



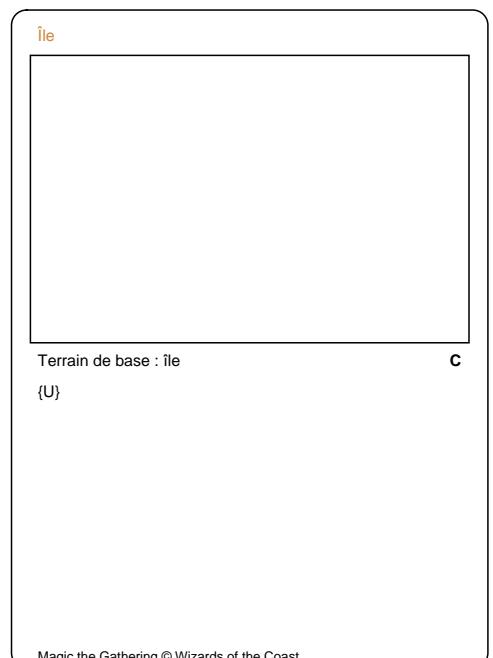
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

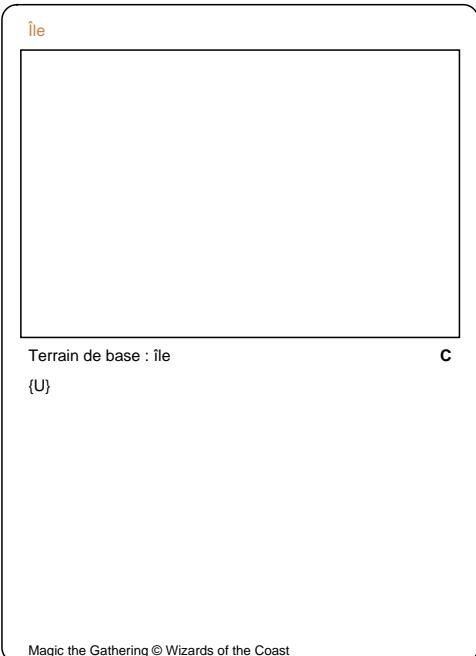


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

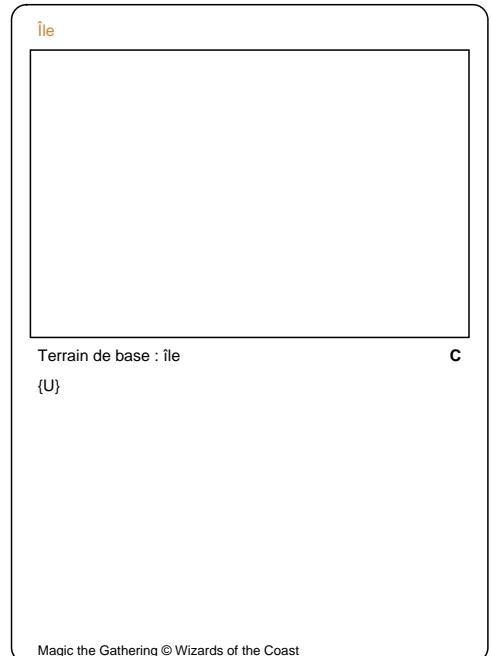


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

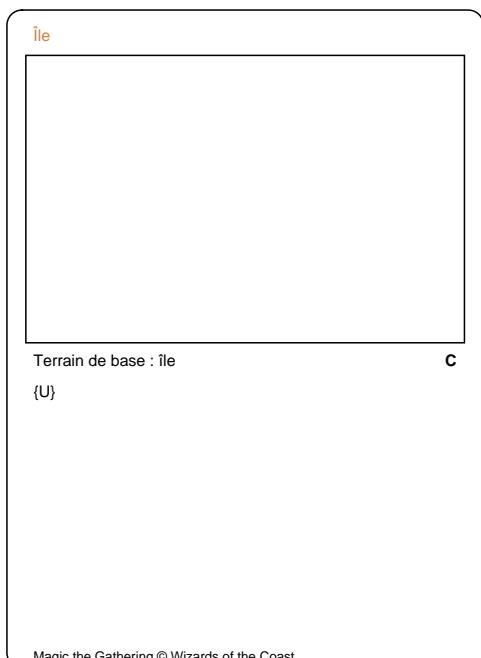
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



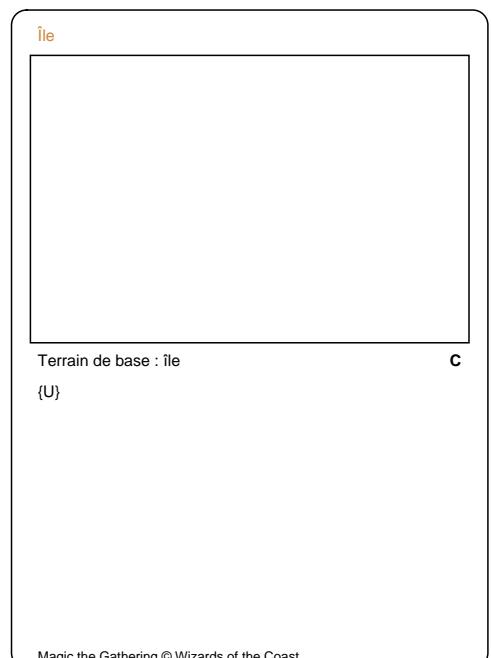
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



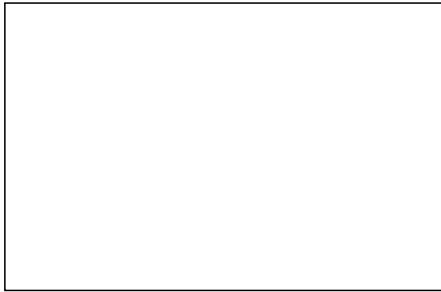
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



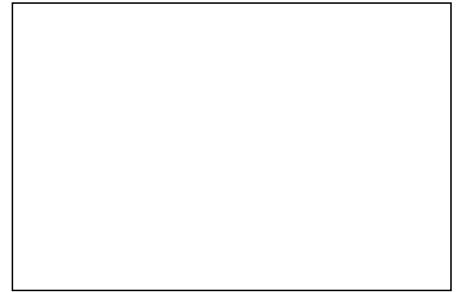
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne



Terrain

R

Au moment où le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille engagé.

{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

Landes cendreuses



Terrain

C

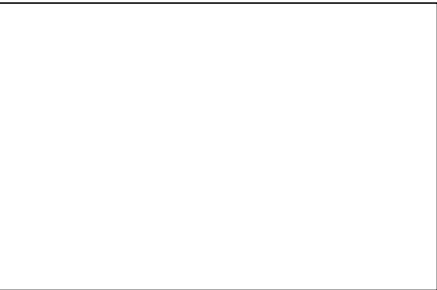
{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ((1), défaussez-vous de cette carte : 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

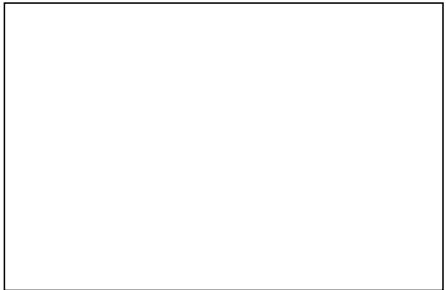
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources rajeunisseuses



Terrain

R

Les Sources rajeunisseuses arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

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 votre adversaire contrôle  
pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artifact

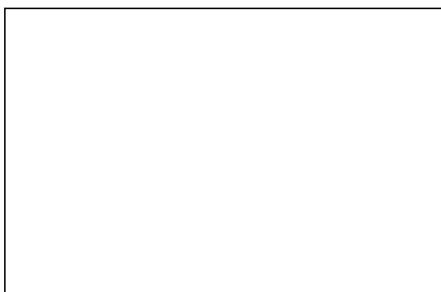
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artifact

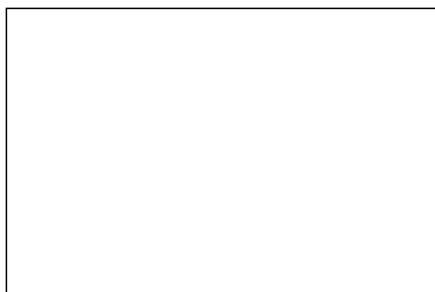
R

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artifact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le  
linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de  
capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artifact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maquette d'unité

{3}



Artifact

R

À chaque fois que les joueurs finissent de voter, vous et chaque adversaire qui a voté pour un choix pour lequel vous avez voté pouvez appliquer regard 2.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de Lothlórien

{3}



Artifact : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

Équipement d'elfe {2}

Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir de Galadriel

{2}



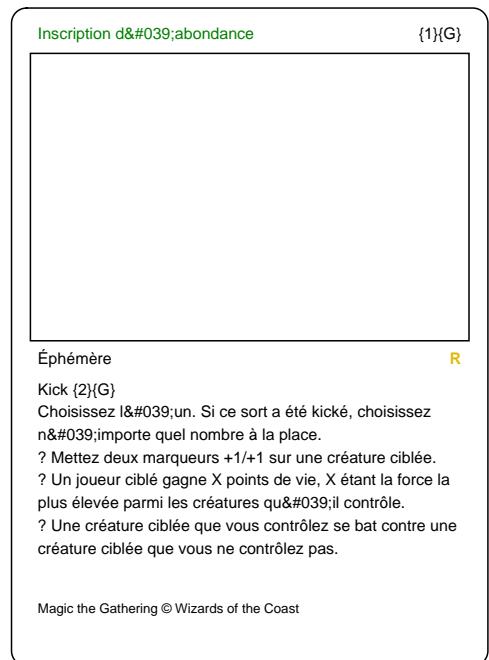
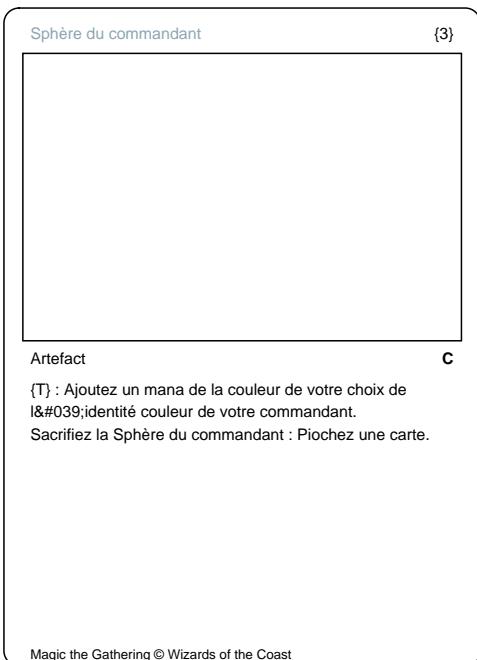
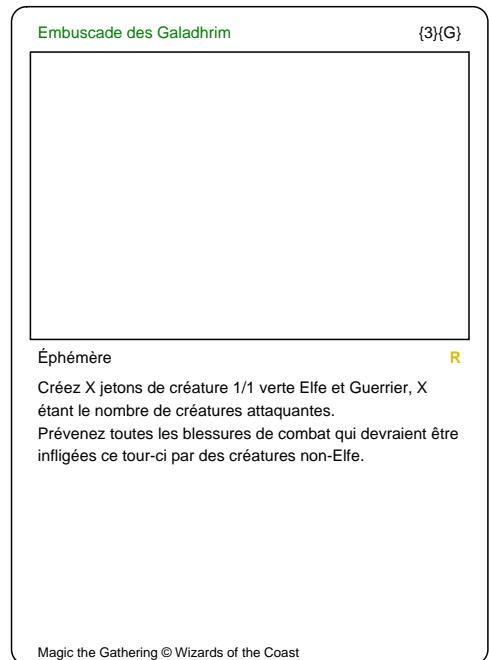
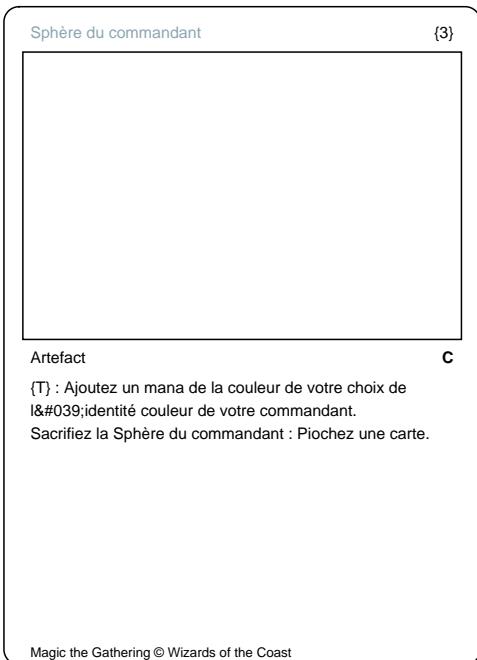
Artifact légendaire

U

{5}, {T} : Regard 1, puis piochez une carte. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



## Intervention héroïque

{1}{G}



Éphémère

M

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l&#039;indestructible jusqu&#039;à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Tranche prestebrise

{2}{G}



Éphémère

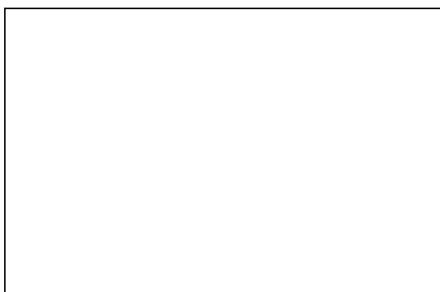
R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier égal au surplus de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

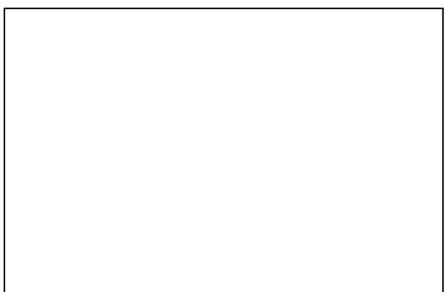
M

Détruissez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Chant du cygne

{U}



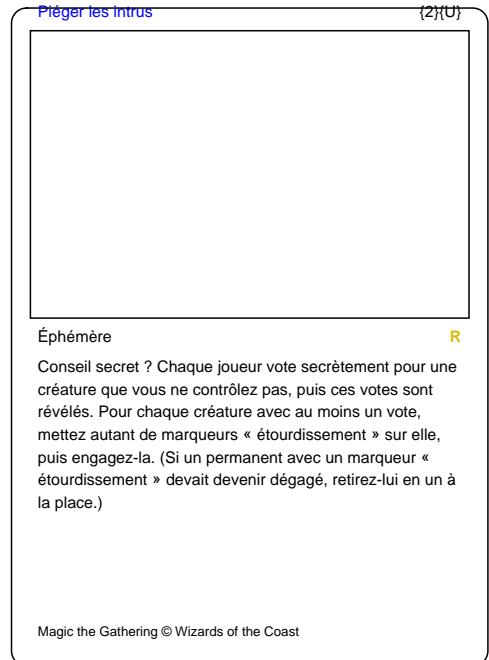
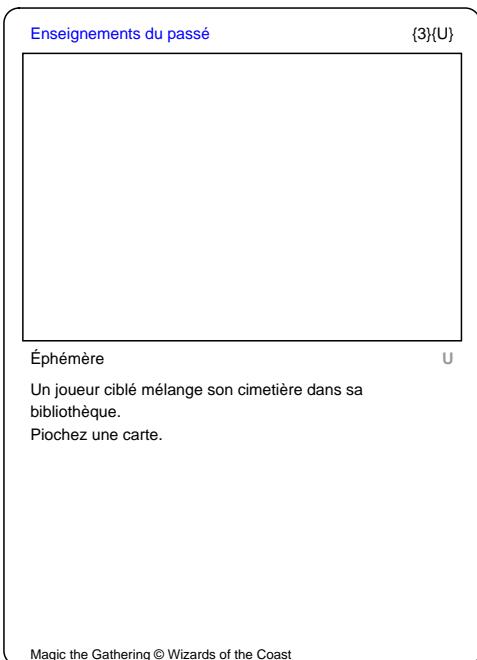
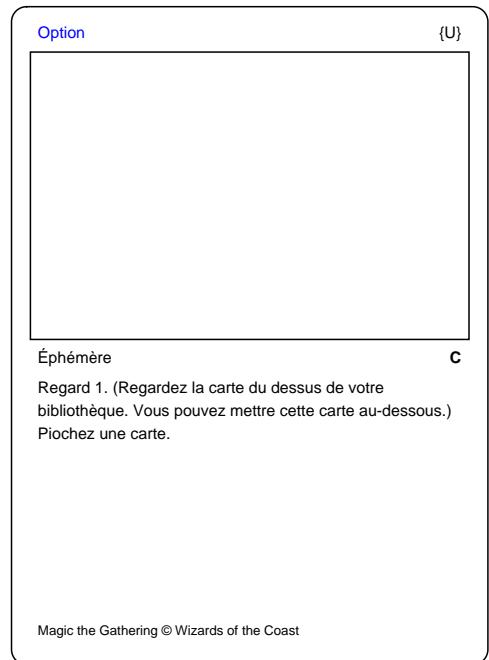
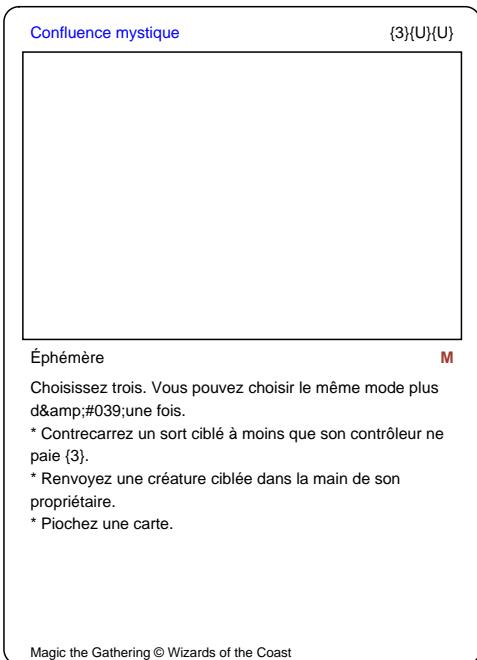
Éphémère

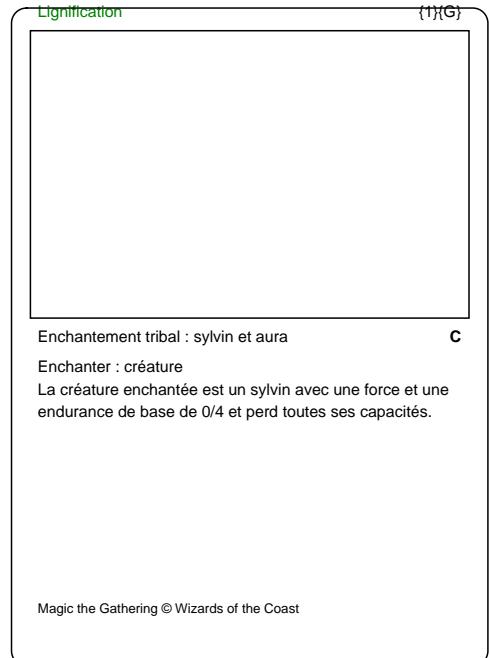
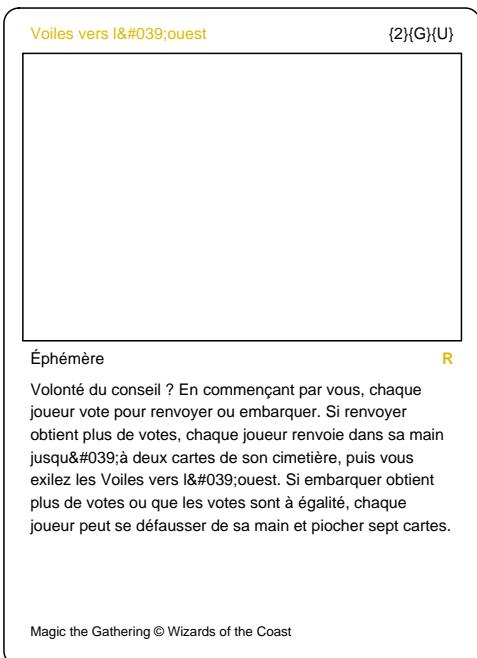
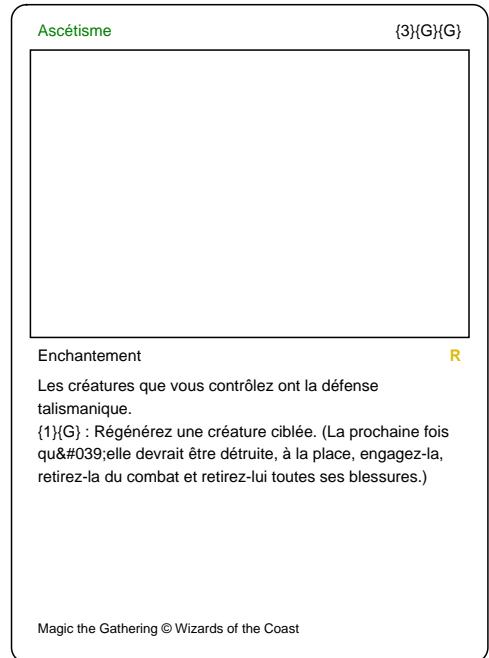
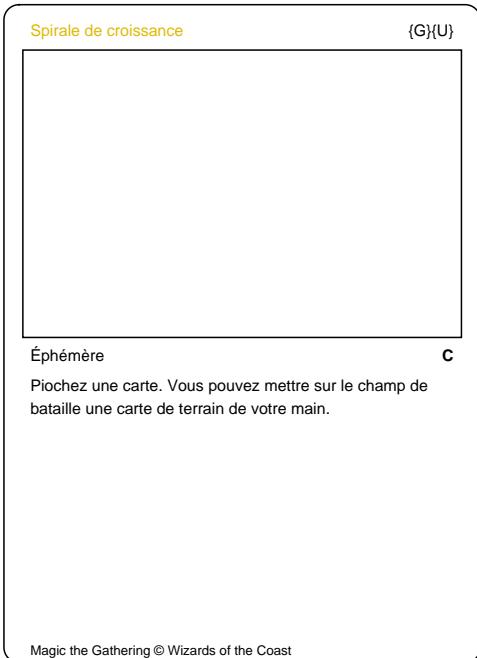
R

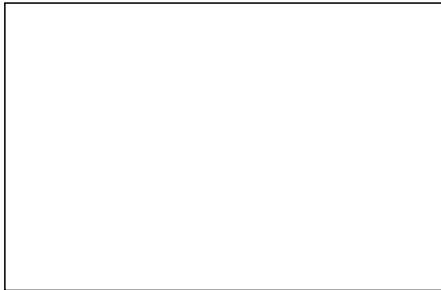
Contrecarrez un sort d&#039;enchantement, d&#039;éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Regard 2, puis piochez deux cartes.

II ? Créez un jeton Trésor et un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

III ? Mettez un marqueur « vol » sur chaque créature sans le vol que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast