

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révélez ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{4}{G}

Traversée des Terres Extérieures

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prouesse du chasseur

{4}{G}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite

{3}{W}{W}

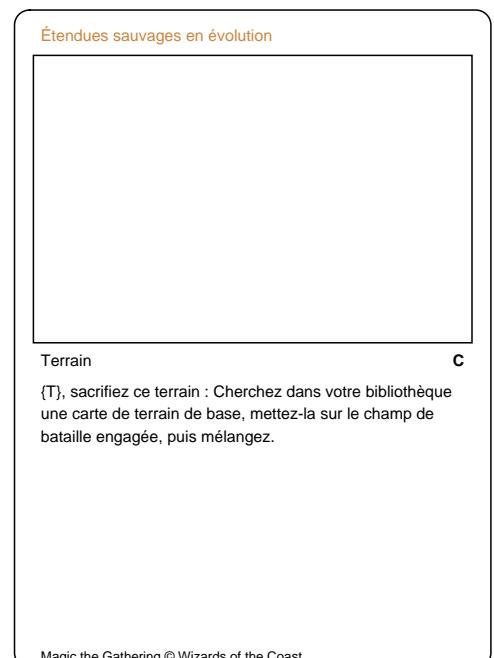
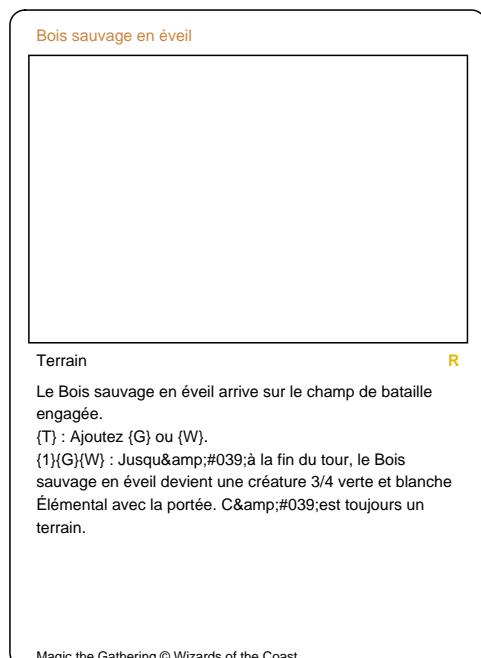
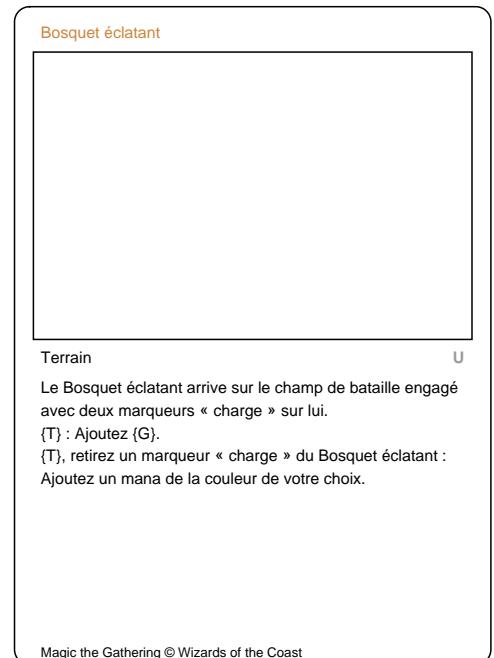
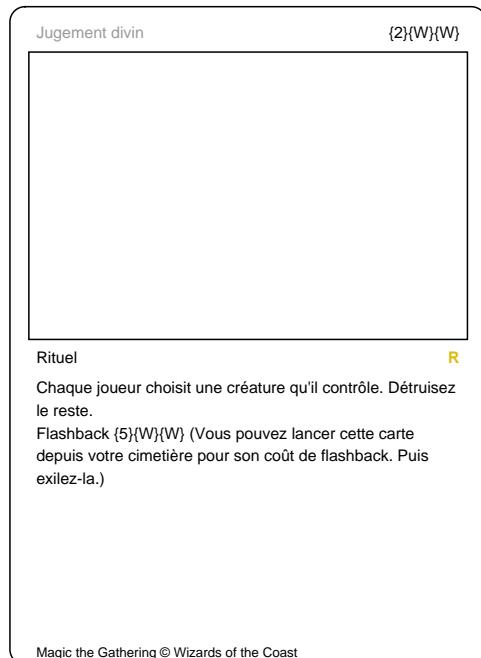
Rituel

R

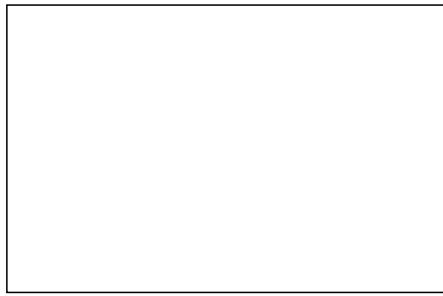
Vous pouvez lancer la Défaite comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour la lancer. Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forêt



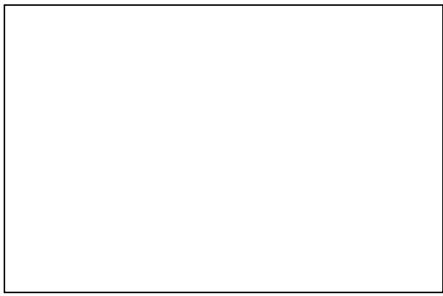
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



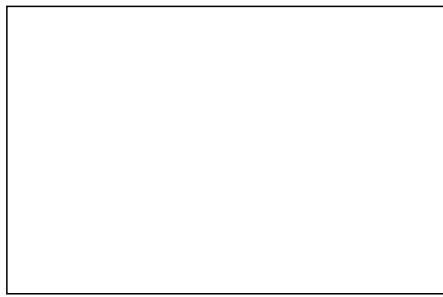
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



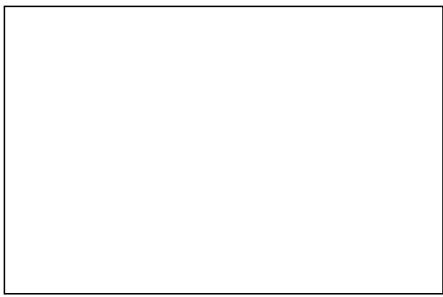
Terrain de base : forêt

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

Herbages



Terrain

Les Herbages arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T}, sacrifiez les Herbages : 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

Immensité terramorphe

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

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

Immensité tranquille

Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale

Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terreffe



Terrain

U

Le Palais terreffe arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

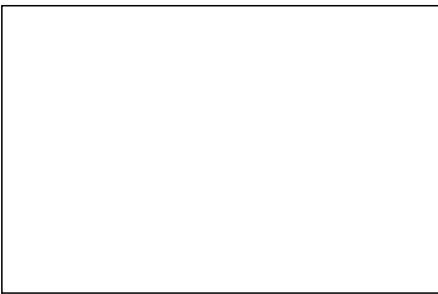
U

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

Passage des malandins



Terrain

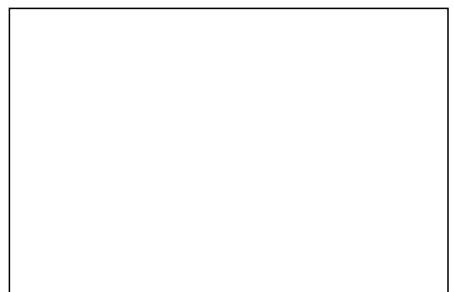
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



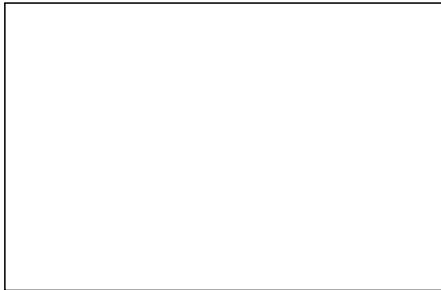
Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

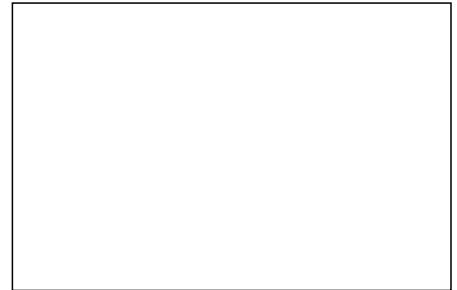


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

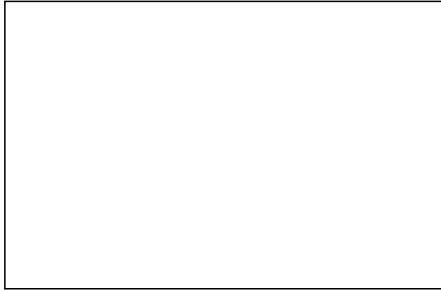


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

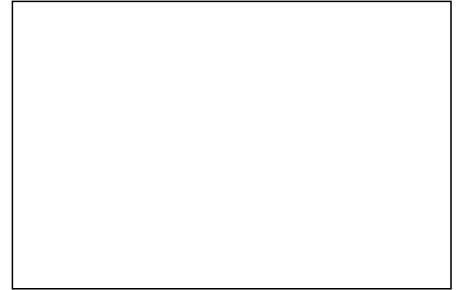


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



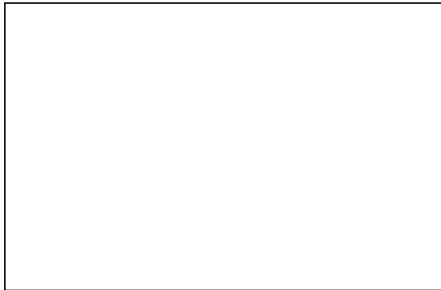
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



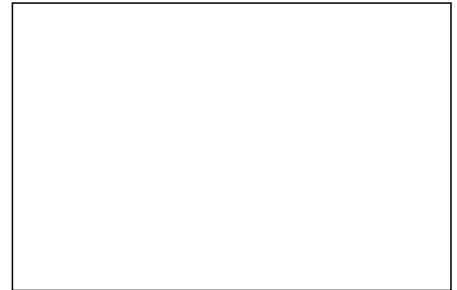
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

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

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de sel



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
(1), (T) : Mettez un marqueur « stock » sur les Steppes de sel.
(1), retirez X marqueurs « stock » des Steppes de sel : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {G} et/ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain

U

{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

Steppes retirées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
(T) : Ajoutez {W}.
Recyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



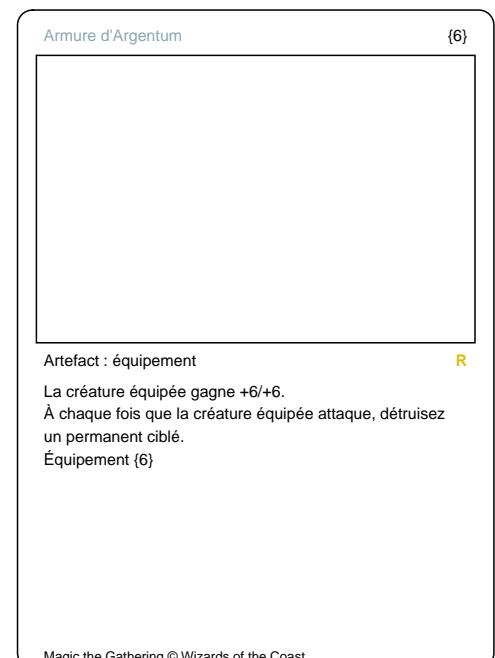
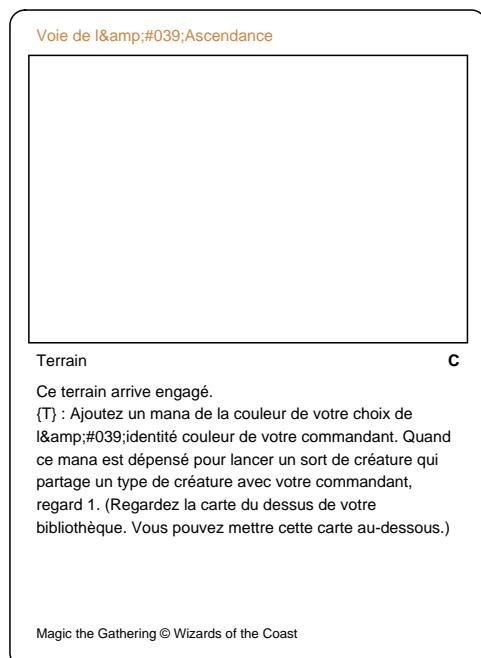
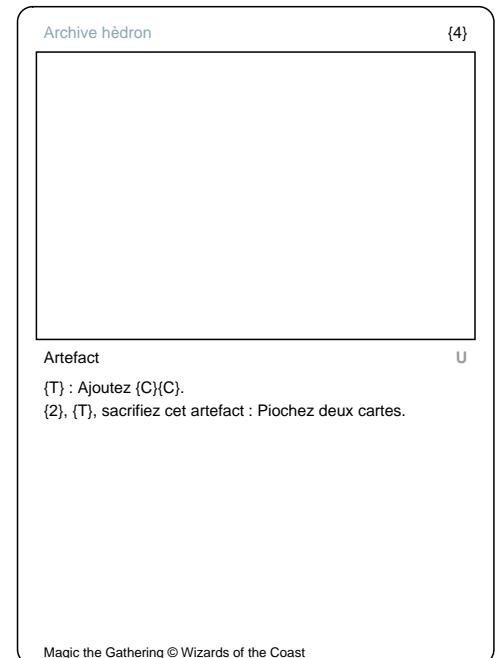
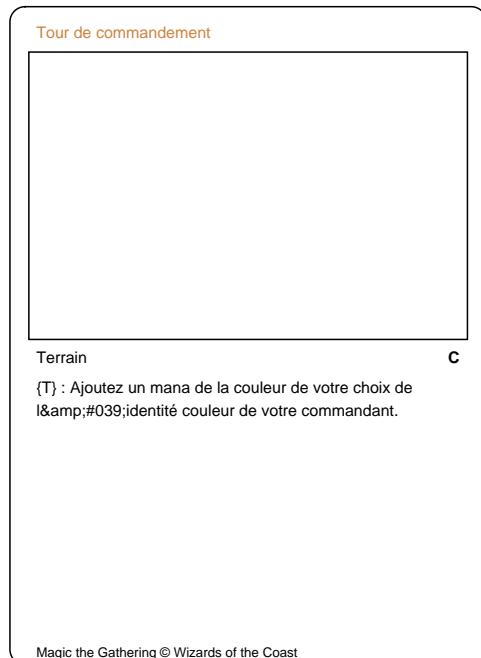
Terrain

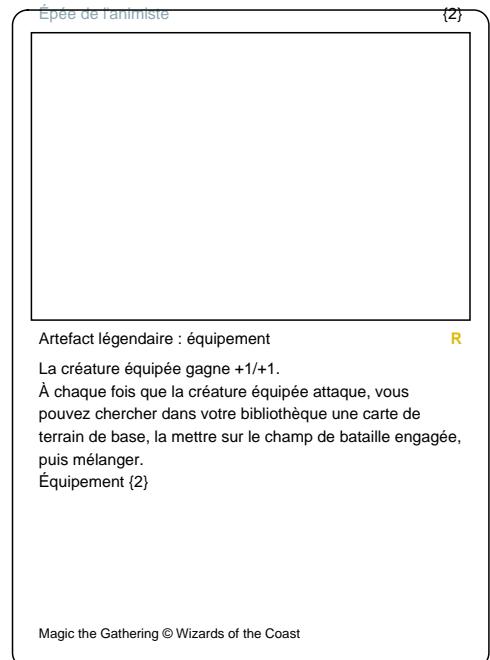
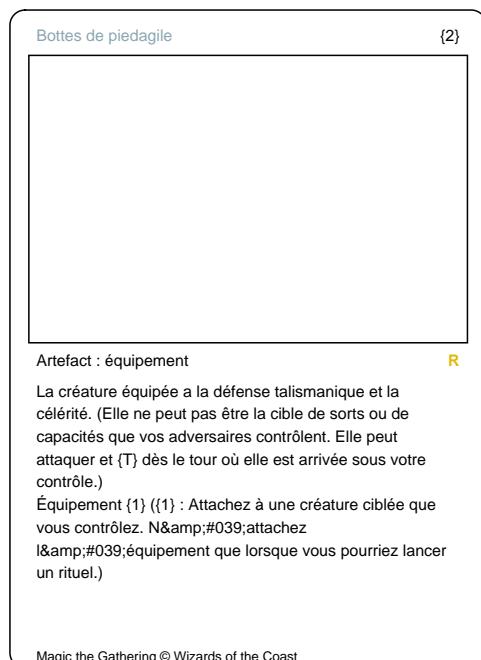
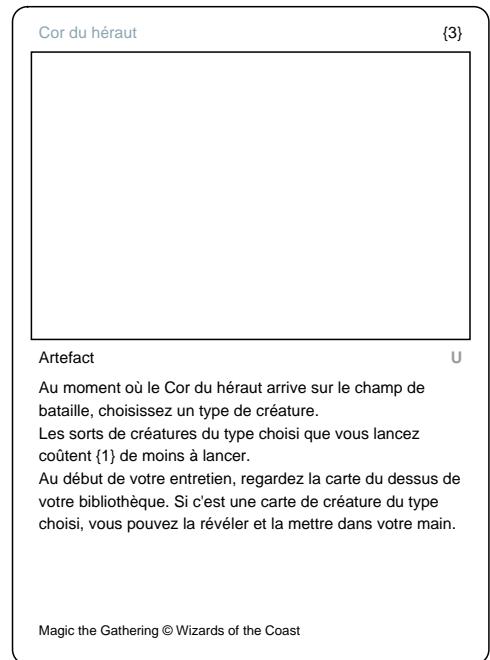
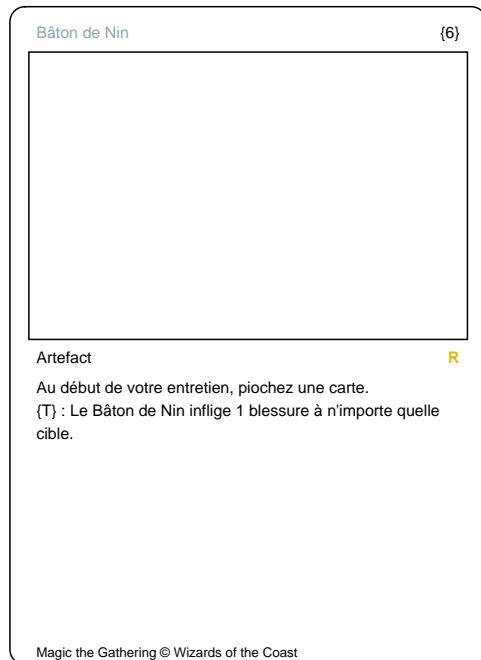
U

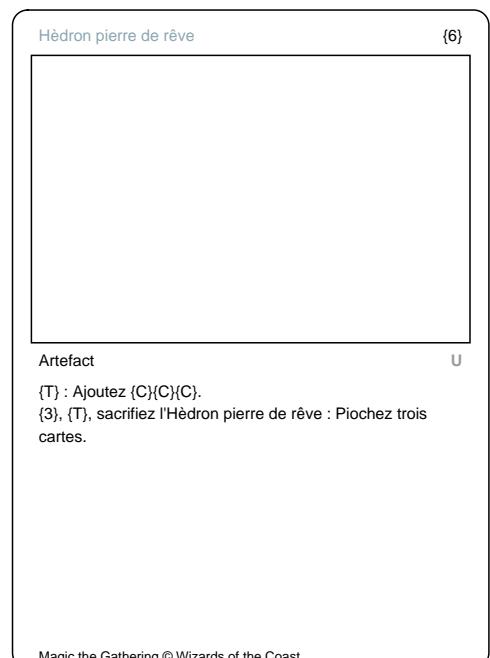
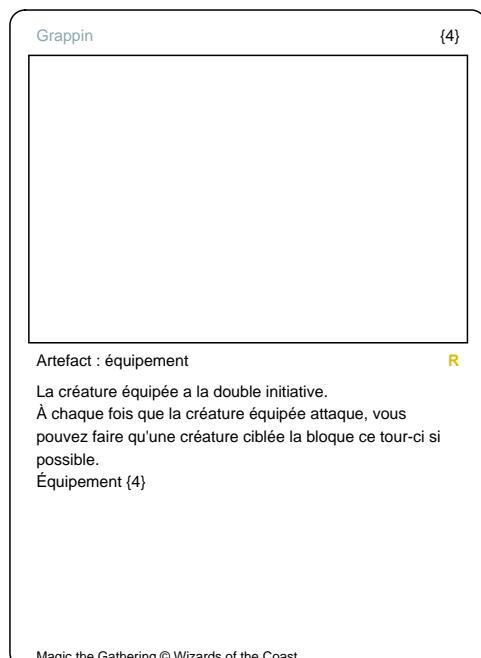
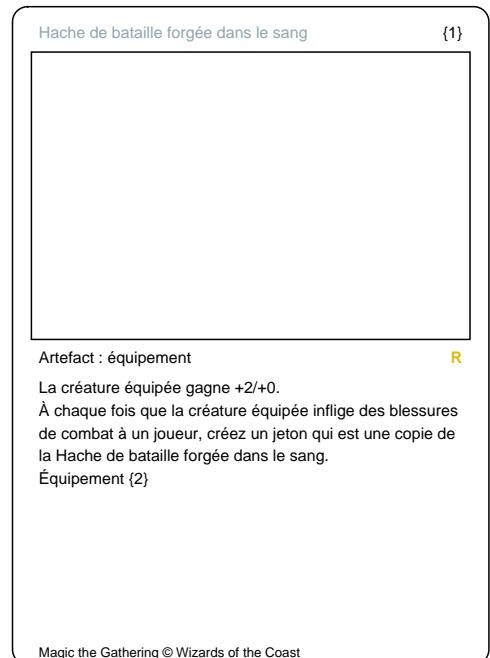
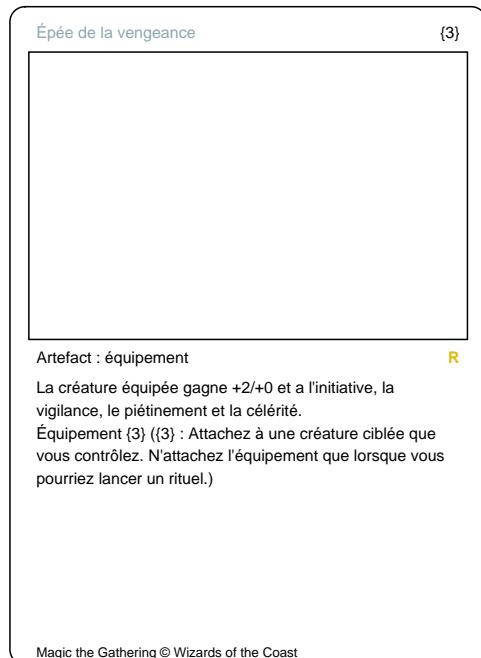
{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

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

Lame du héros

{2}



Artifact : équipement

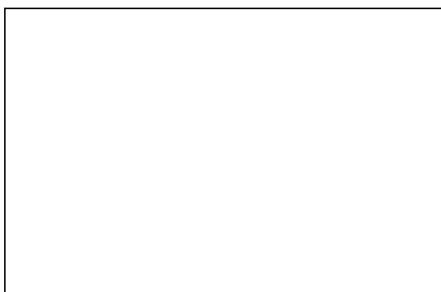
U

La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.
Équipement {4} ((4) : 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

Lame d'héritage

{3}



Artifact : équipement

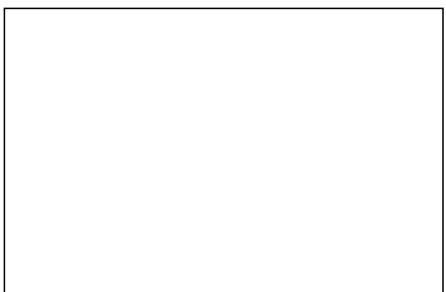
U

La créature équipée gagne +3/+1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révélez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artifact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Nazahn

{4}

Artifact légendaire : équipement

R

À chaque fois que le Marteau de Nazahn ou qu'un autre équipement arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez attacher cet équipement à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +2/+0 et a l'indestructible.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude

{3}

Artifact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant bélémôth

{1}{G}{W}

Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de congénères

{5}{G}{G}



Éphémère

R

Choisissez un type de créature. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez X cartes de créature du type choisi, X étant le nombre de créatures de ce type que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes écrasantes

{2}{G}



Éphémère

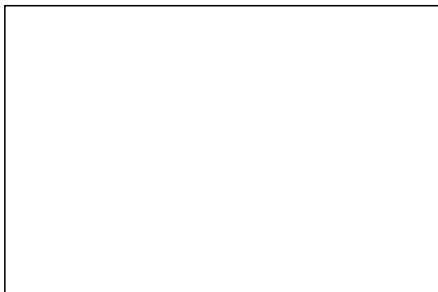
C

Choisissez l'un ?
? Détruisez une créature avec le vol ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliques écrasées

{4}{G}



Éphémère

U

Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé et jusqu'à un autre artefact ou enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}



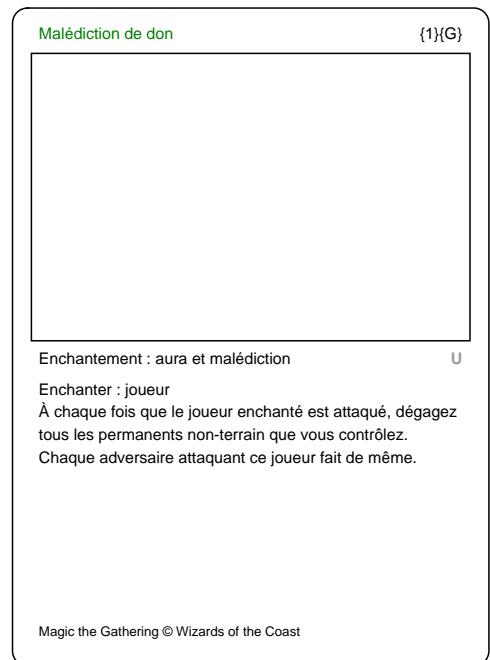
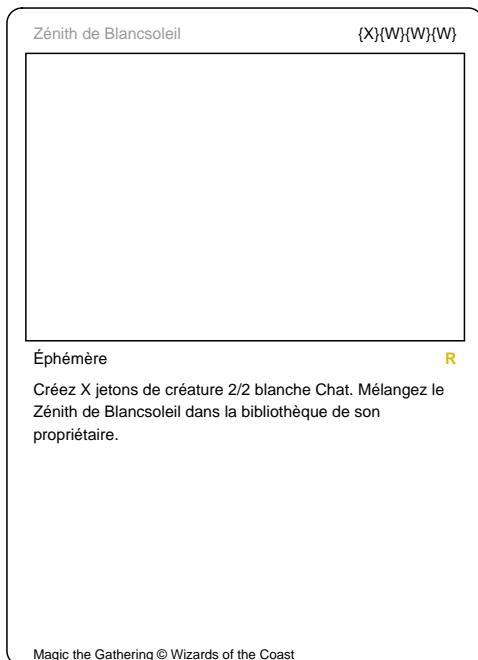
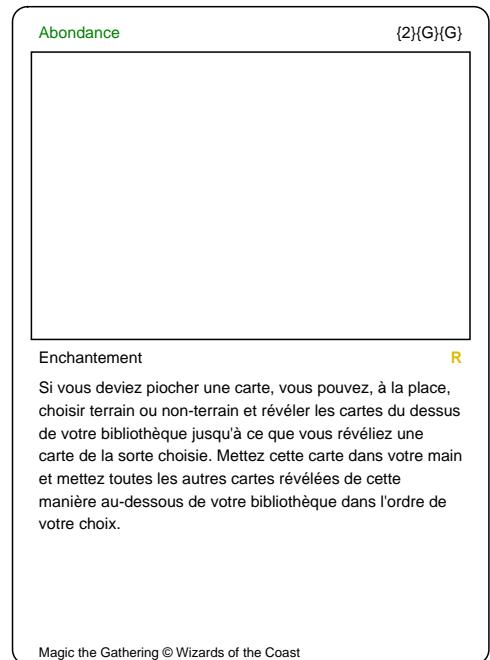
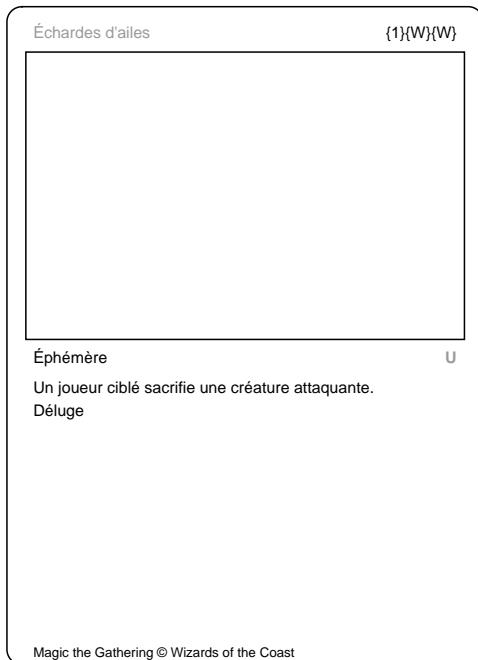
Éphémère

U

Mettez une créature attaquant ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Résurgence de Zendikar

{5}{G}{G}



Enchantement

R

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. (Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}



Enchantement

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de vitalité

{2}{W}



Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vous gagnez 2 points de vie. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast