

Morguesort {2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre {2}



Créature-artefact : épouvantail **R**

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian {2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



Créature : Snake Shaman **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade

R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus

{1}{G}

Créature : serpent

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dosan la feuille tombante

{1}{G}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts que pendant leurs propres tours.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairé

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}



Créature : limon R  
 {G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche {2}{G}



Créature : elfe C  
 Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine des floraisons {1}{G}



Créature : elfe et druide R  
 {T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya {3}{G}

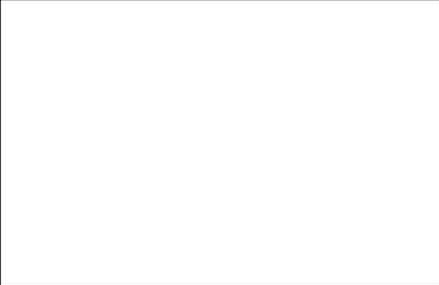


Créature : elfe et shaman R  
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.  
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.  
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

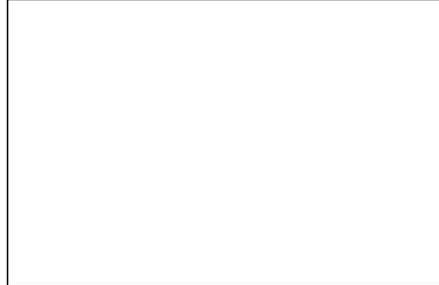


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somborwald {2}{G}



Créature : humain et druide R  
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}



Créature : bête

R

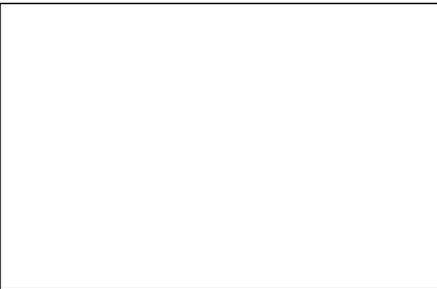
Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous  
gagnez 5 points de vie.  
Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un  
jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}



Créature : humain et shaman

U

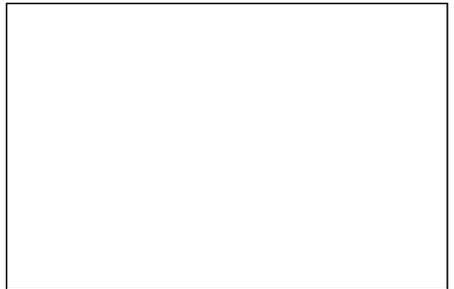
Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille,  
vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre  
cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif

{4}{G}{G}



Créature : géant

M

Piétinement  
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de  
bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre  
bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le  
champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



Créature : elfe et shaman C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}



Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscrits zélés {4}{R}



Créature : humain et guerrier R

Célérité

Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir {2}{R}{R}



Créature légendaire : goblin et shaman M

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur impérial

{2}{R}

Créature : humain et conseiller

M

Quand le Recruteur impérial arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature dont la force est inférieure ou égale à 2, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone

{3}{U}

Créature : changeforme

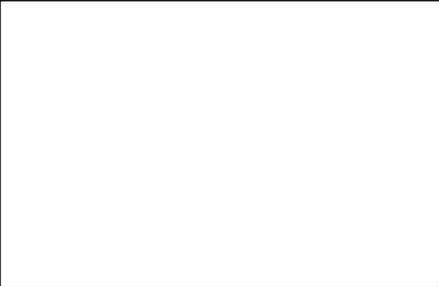
R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Doublure** {4}{U}



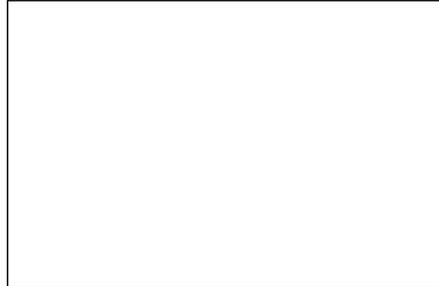
Créature : changeforme U

Vous pouvez faire que la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature d'un cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Drakôn criard** {U}



Créature : drakôn U

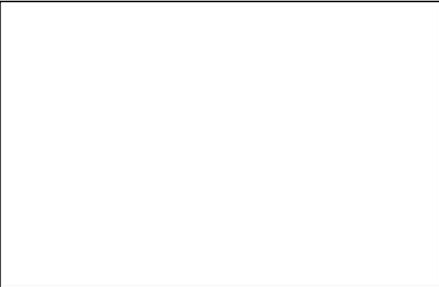
Vol

Quand le Drakôn criard arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Drakôn clinquant** {1}{U}



Créature : drakôn R

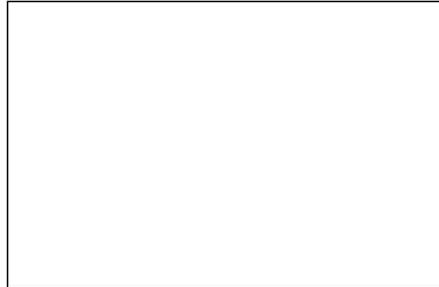
Vol

Quand le Drakôn clinquant arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle du Drakôn clinquant et de jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous ne le faites pas ou ne pouvez pas faire un échange, sacrifiez le Drakôn clinquant. Cette capacité se résout si sa cible devient illégale.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Erayo, ascendante soratami** {1}{U}



Créature légendaire : lunaréen et moine R

Vol

À chaque fois que le quatrième sort d'un tour est lancé, inversez Erayo, ascendante soratami.

----

&lt;b>Essence d'Erayo</b>

Enchantement légendaire

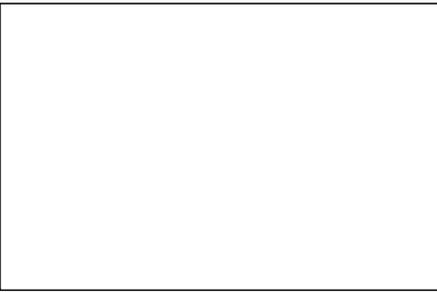
À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort chaque tour, contrecarrez ce sort.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque fourbe

{2}{U}



Créature : phyrexian et clerc

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand l'Exarque fourbe arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Dégagez un permanent ciblé que vous contrôlez.

? Engagez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harceleuse

{2}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

C

Flash

Vol

Quand la Harceleuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier corbeau

{2}{U}



Créature : oiseau

U

Vol

Écho {2}{U} (Au début de votre entretien, si ce permanent est arrivé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Familier corbeau arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique

{1}{U}



Créature : illusion

R

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage aux breloques** {2}{U}



Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révéléz cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Nuée de færies** {1}{U}



Créature : peuple fée C

Vol

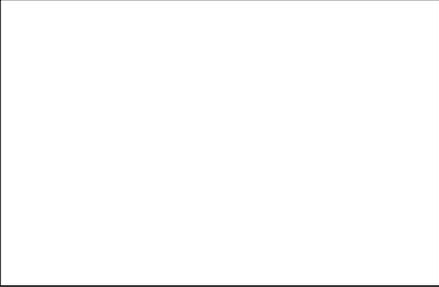
Quand la Nuée de færies arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Métamorphe phyrexian** {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme R

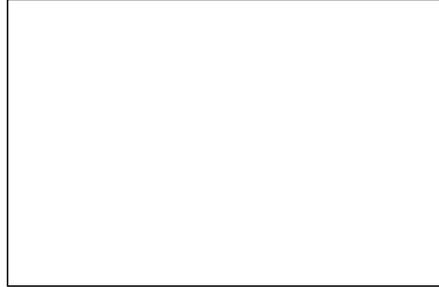
{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Oracle de Porte des Mers** {2}{U}



Créature : humain et sorcier C

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie

{2}{U}

Créature : méduse

C

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeuse de tentation

{2}{U}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des rêves

{1}{U}

Créature : illusion

C

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre

{4}{U}{U}

Créature : géant

M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat

{1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gremlin

R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser, forger savant

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Flash

Quand Venser, forger savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

U

Célérité

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momir Vig, visionnaire simic

{3}{G}{U}



Créature légendaire : elfe et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature vert, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus d'elle.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature bleu, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix

{3}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}



Créature : Snake Elf Druid

C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruric Thar, l'insoumis

{4}{R}{G}



Créature légendaire : ogre et guerrier

R

Vigilance, portée

Ruric Thar, l'insoumis attaque à chaque combat si possible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, Ruric Thar inflige 6 blessures à ce joueur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brutesautes

Terrain

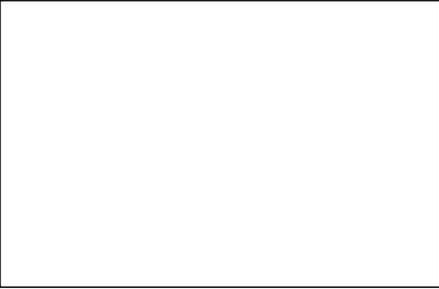
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

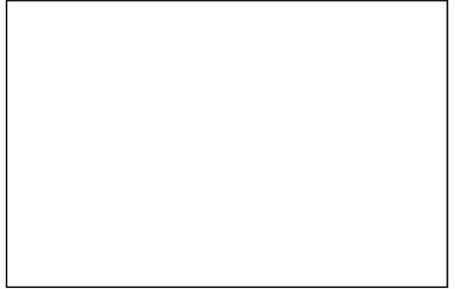
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



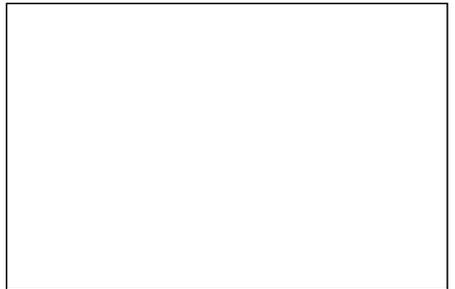
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Conduits de vapeur



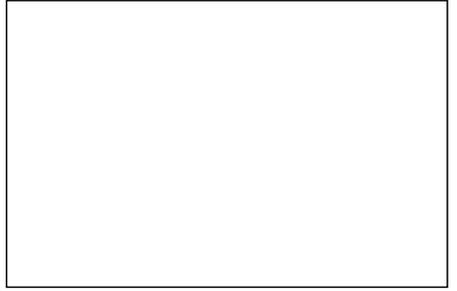
Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Contreforts boisés



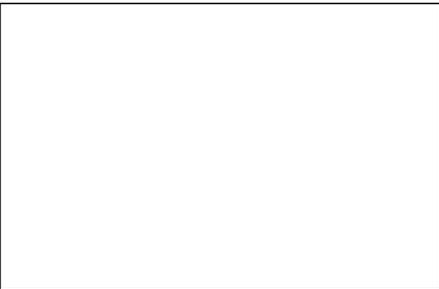
Terrain

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

### Confluence de mana



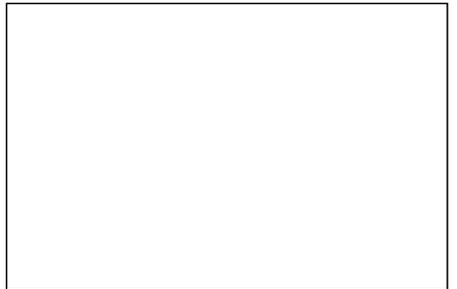
Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



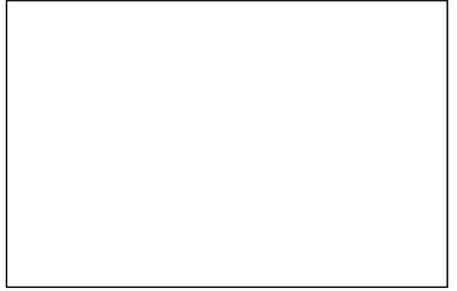
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



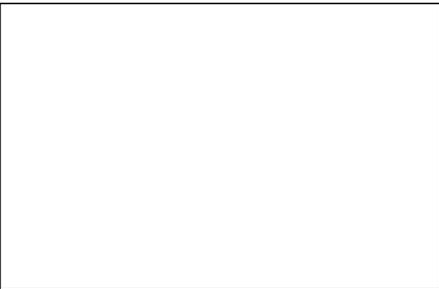
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



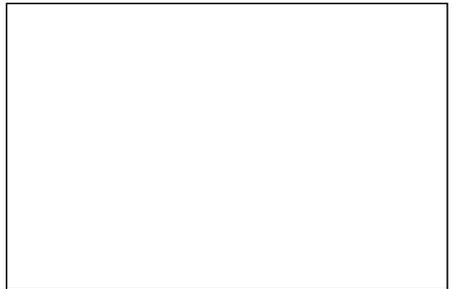
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



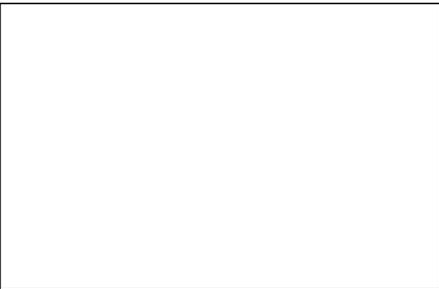
Terrain

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

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île volcanique

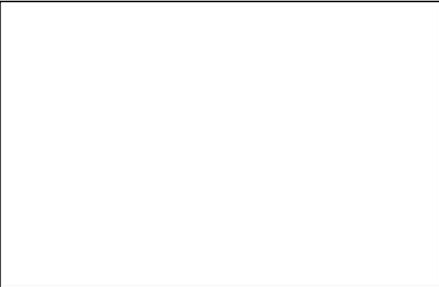


Terrain : île et montagne  
{(T) : Ajoutez {U} ou {R}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

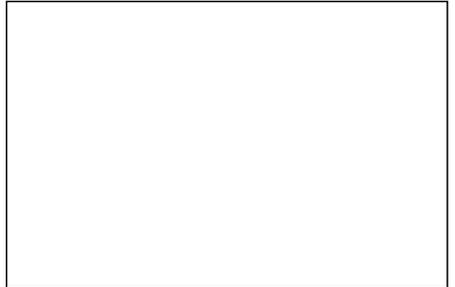


Terrain : forêt et île  
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



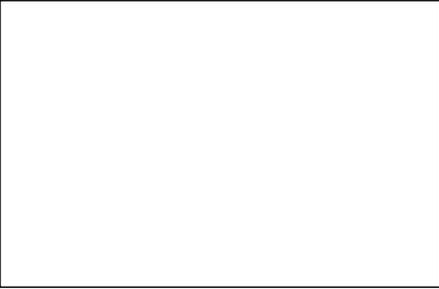
Terrain

R

{(T)}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



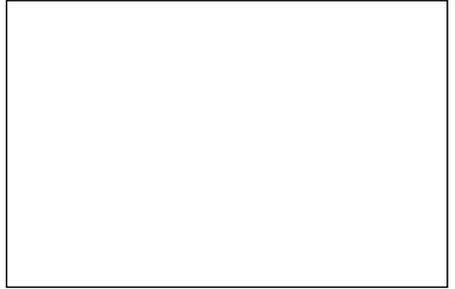
Terrain

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



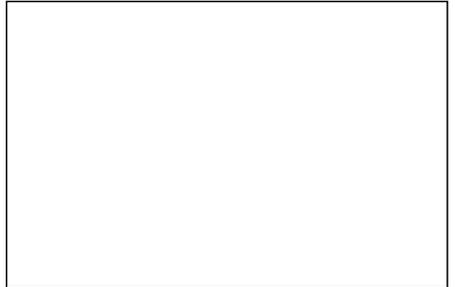
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Ravin enragé



Terrain R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.  
{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain R

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talga

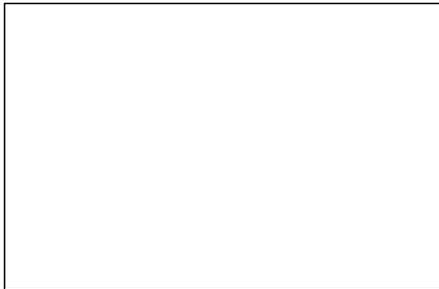


Terrain : montagne et forêt R

{(T)} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

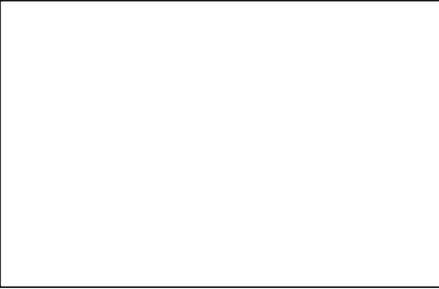


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

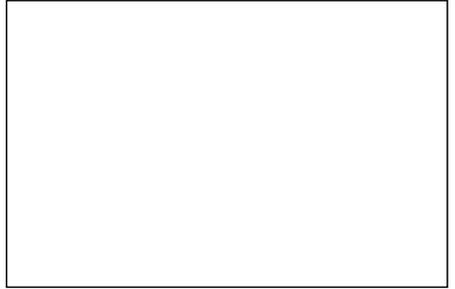
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

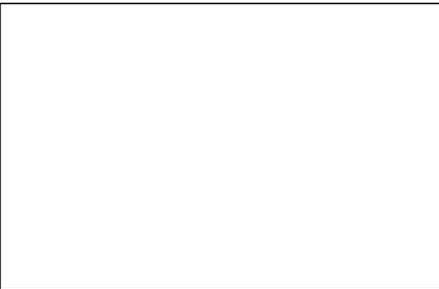
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



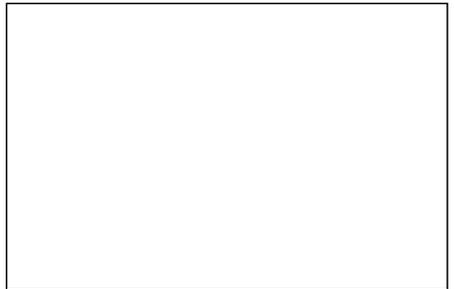
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



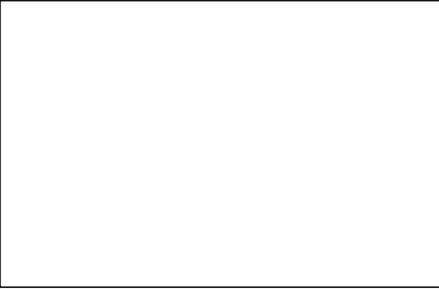
Terrain

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

Ziggourat ancienne



Terrain

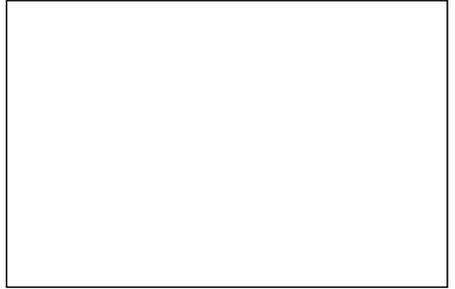
U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artefact : 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

Domri Rade

{1}{R}{G}



Planeswalker légendaire : Domri

M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat avec une autre créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative, le piétinement, la défense talismanique et la célérité. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}

Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animar, Âme des éléments

{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

M

Protection contre le blanc et contre le noir  
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Animar, Âme des éléments.  
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur Animar.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

