

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fées



Terrain

U

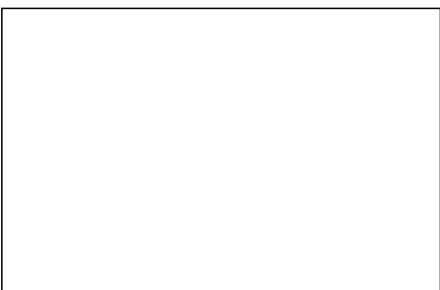
Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour.  
C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



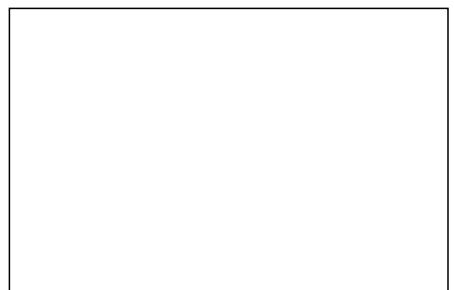
Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Forêt

Terrain de base : forêt

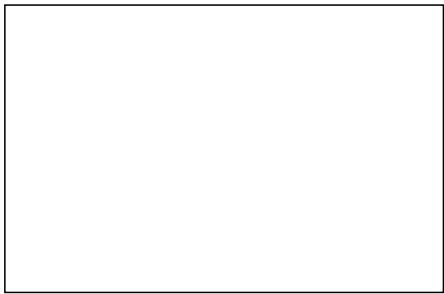
C

{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

Herbages



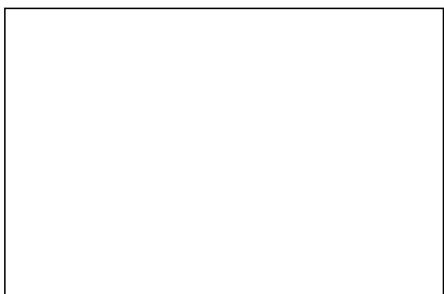
Terrain

U

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

Halliers protégés



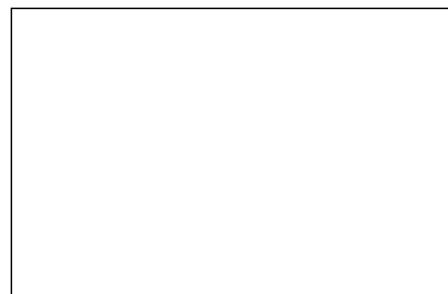
Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé.  
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



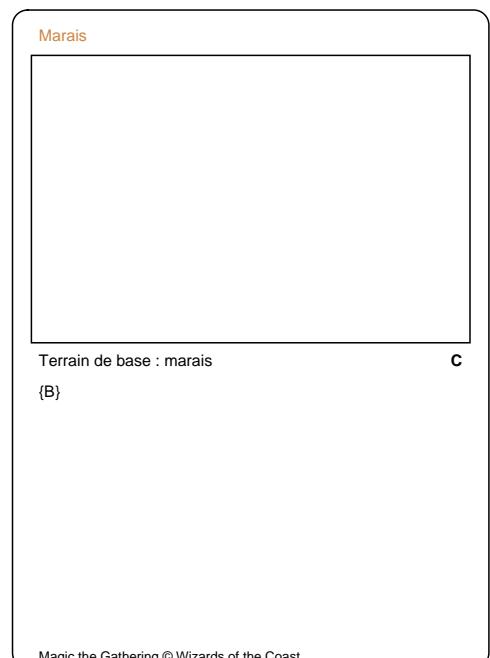
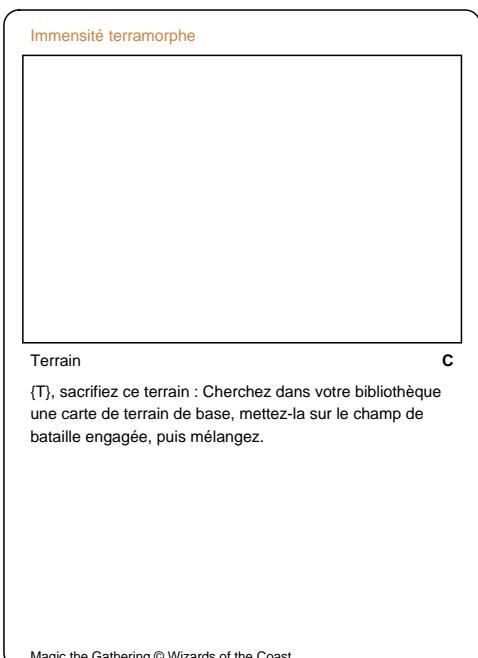
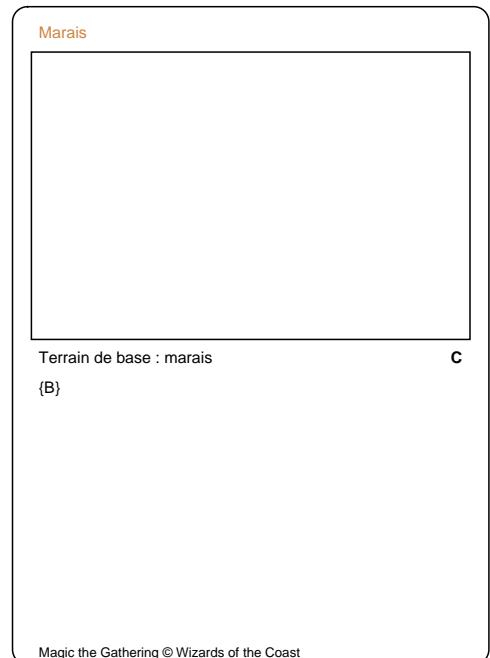
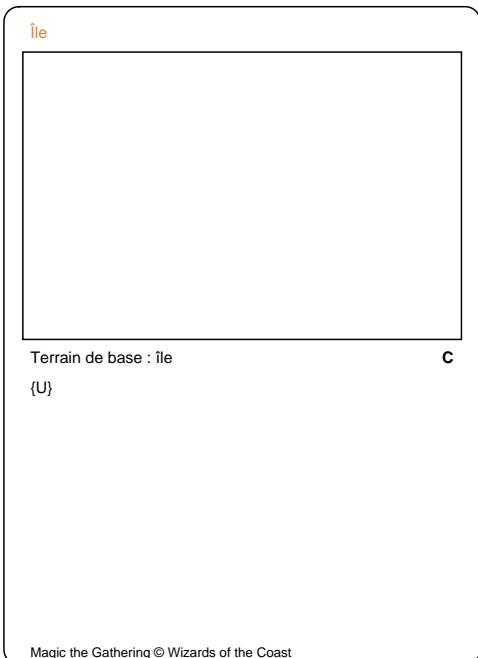
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;img alt=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

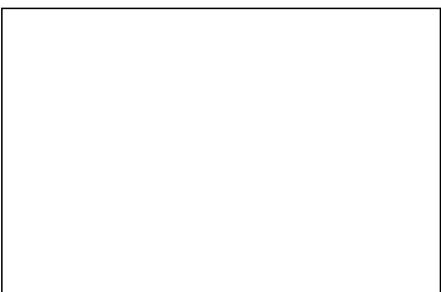
U

{T} : Ajoutez (C).

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

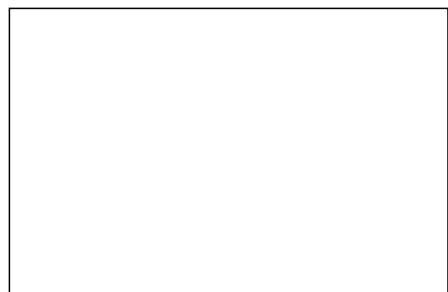
L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{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

Passage des malandrins



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

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

Plaine



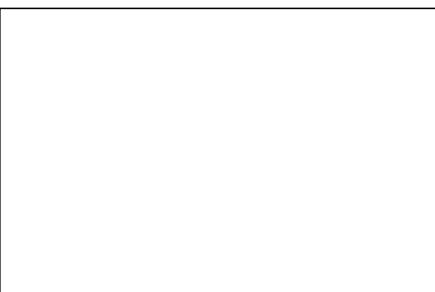
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place des portails



Terrain : porte

C

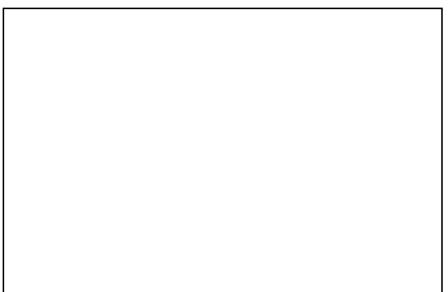
La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de grès



Terrain

C

Le Pont de grès arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Pont de grès arrive sur le champ de bataille, une  
créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la vigilance  
jusqu'à la fin du tour.  
{T} : Ajoutez {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

Prairie ruisselante



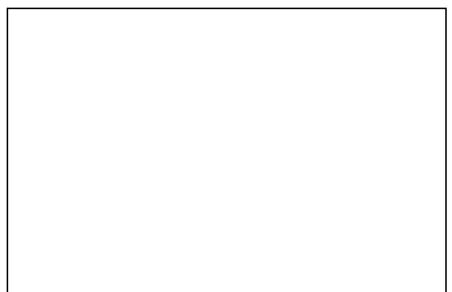
Terrain : plaine et île

R

((T) : Ajoutez {W} ou {U}.)  
La Prairie ruisselante 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qui est un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Village arboricole

Terrain

M

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu&#039;à la fin du tour. C&amp;#039;est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Caravane de cultivateur

{3}

Artifact : véhicule

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Pilotage 3 (Engagez n&#039;importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu&#039;à la fin du tour.)

5/5

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

### Épée sigillée de Valéron

{3}

Artifact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artifact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}



Éphémère

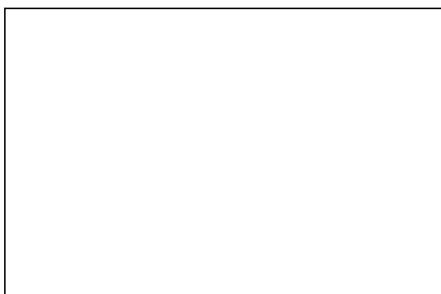
M

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir

{3}



Artifact

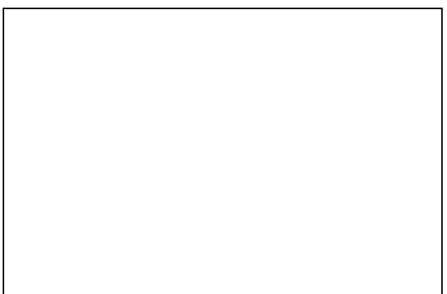
U

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.  
{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}



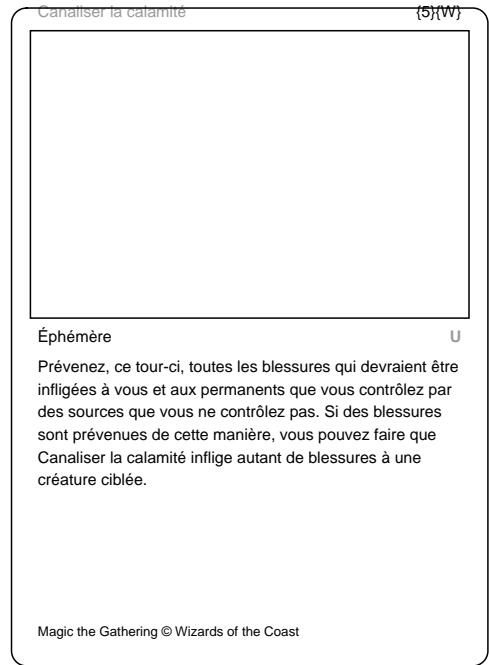
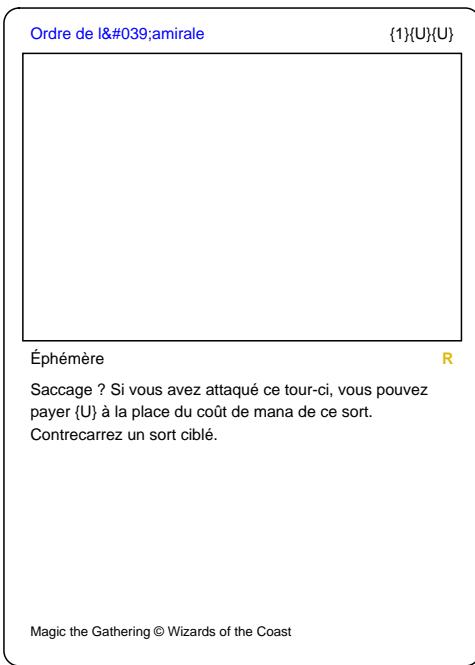
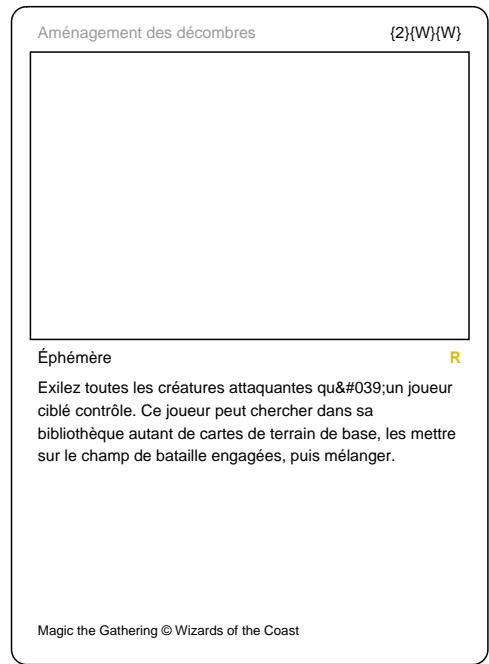
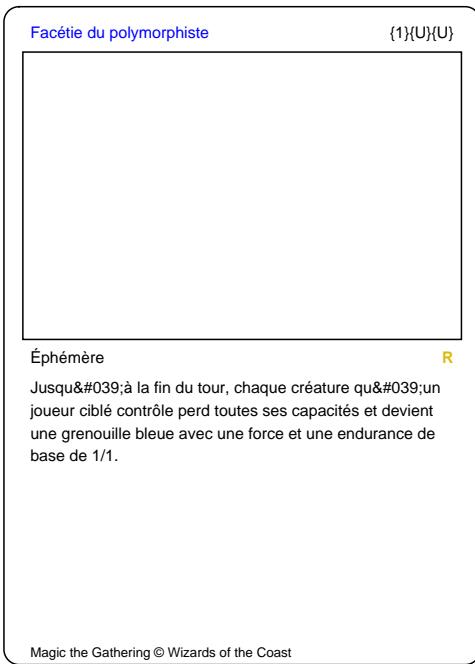
Éphémère

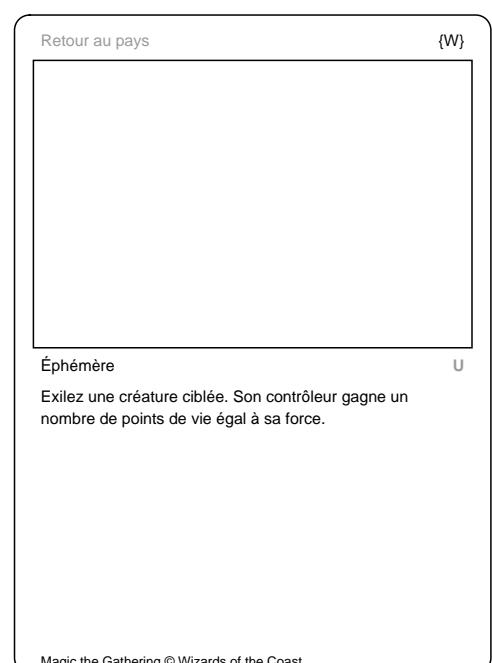
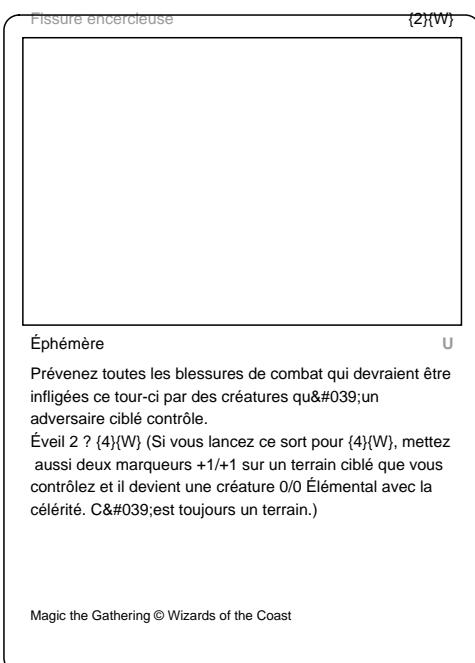
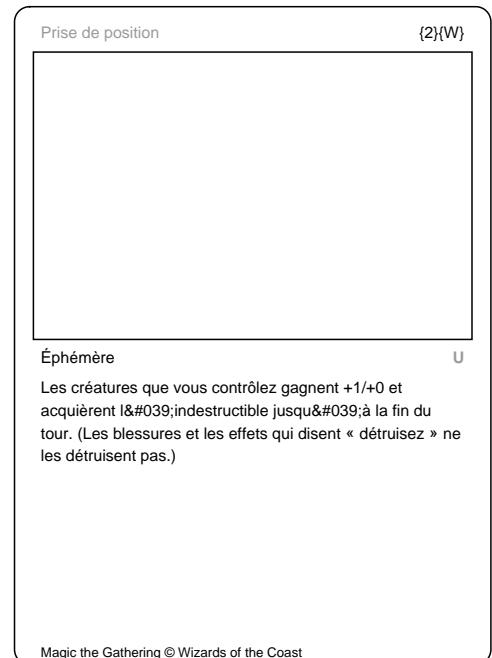
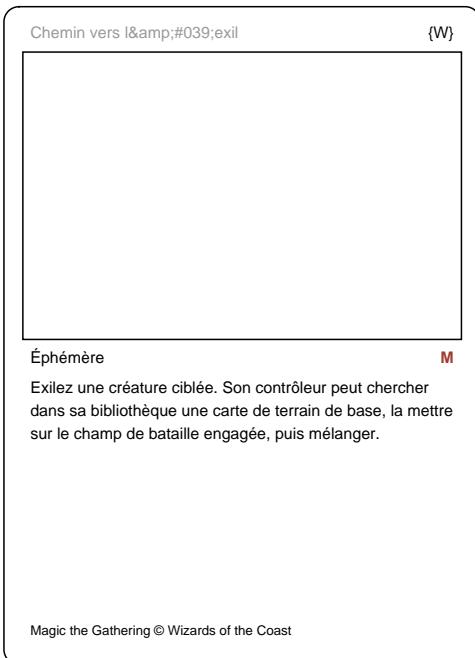
R

Contrecarrez un sort ciblé.  
Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célerité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

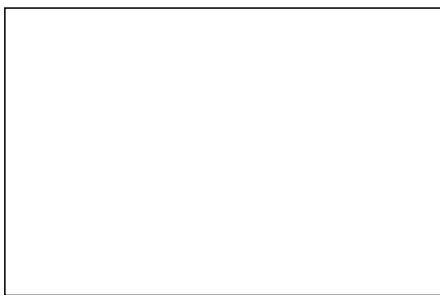
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Charme de Boros

{R}{W}



Éphémère

U

Choisissez 1 :  
?

- Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
- Les permanents que vous contrôlez acquièrent indestructible jusqu'à la fin du tour.
- Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de Freyalise

{1}{G}



Enchantement : saga

U

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

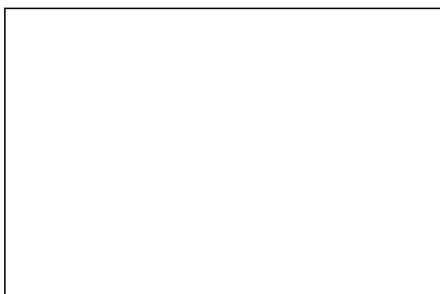
I, II ? Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

III ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance, le piétinement et indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}



Éphémère

U

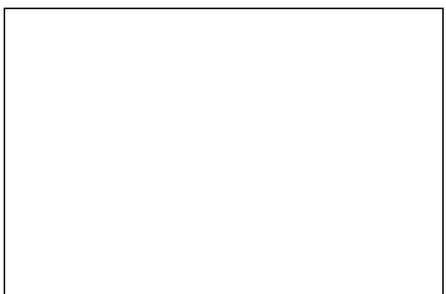
Choisissez 1 :  
—

- Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- Détruissez un artefact ciblé.
- Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre verdoyant

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marché du festival**

{3}{G}



Enchantement : aura

**C**

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute deux manas supplémentaires de la combinaison de mana coloré de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Terrain fertile**

{1}{G}



Enchantement : aura

**C**

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Résurgence de Zendikar**

{5}{G}{G}



Enchantement

**R**

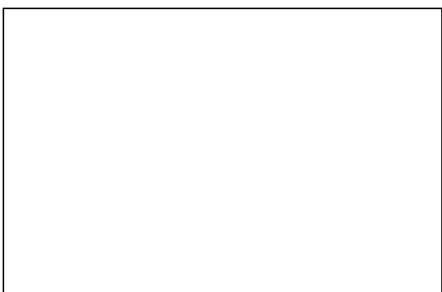
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. (Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Adaptation ésotérique**

{2}{U}



Enchantement

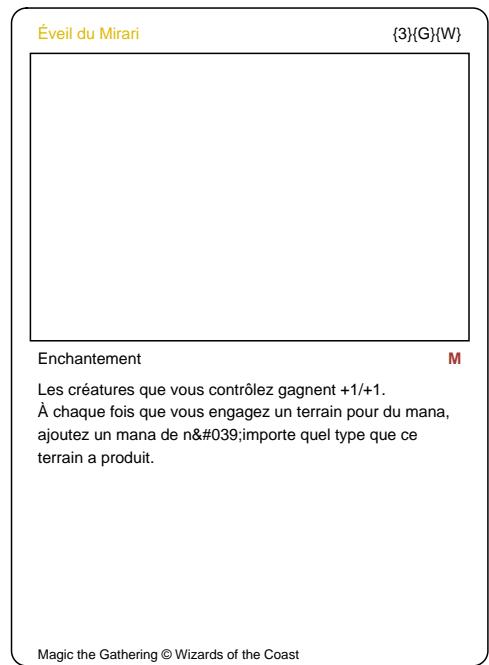
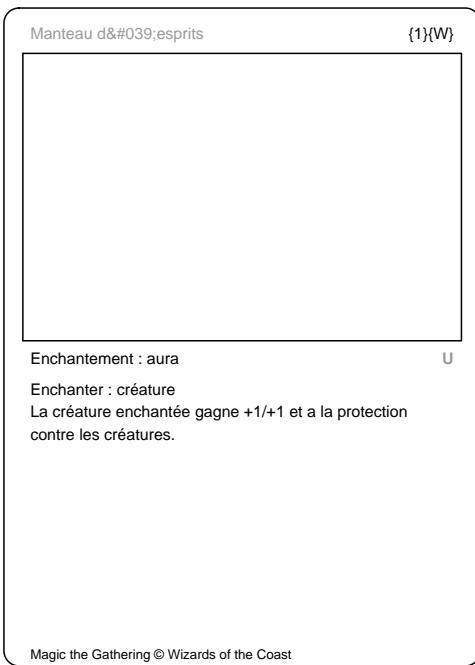
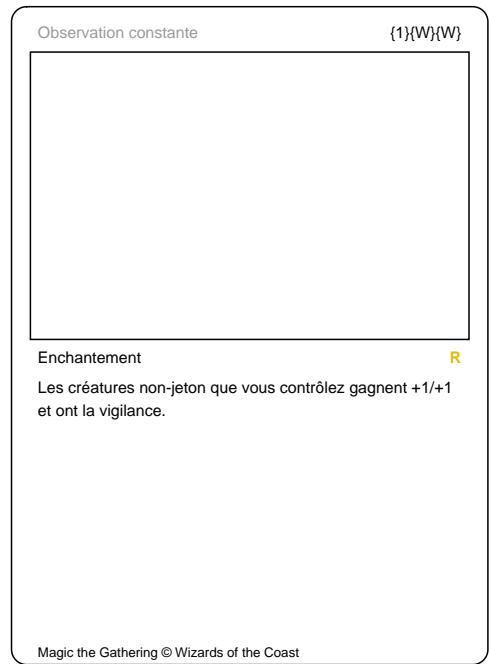
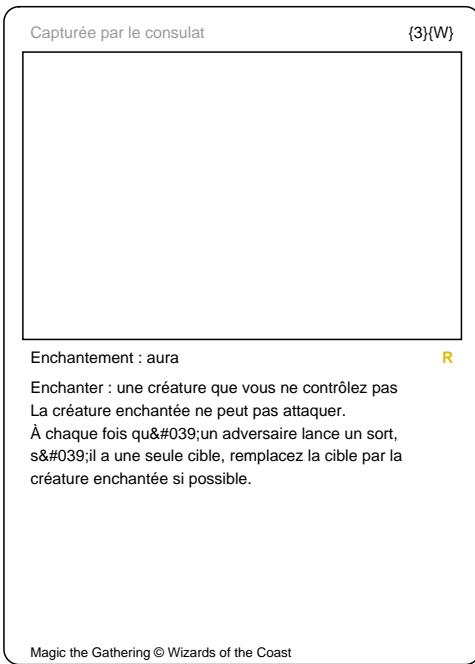
**R**

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Najeela, la fleur tranchante

{2}{R}



Créature légendaire : humain et guerrier

M

À chaque fois qu'un guerrier attaque, vous pouvez faire que son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier, engagé et attaquant.

{WUBRG} : Dégagez toutes les créatures attaquentes. Elles acquièrent le piétinement, le lien de vie et la célérité jusqu'à la fin du tour. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. N'activez que pendant le combat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast