

Empathe farouche

{2}{G}



Créature : elfe

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

Mystique elfe

{G}



Créature : elfe et druide

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine des floraisons

{1}{G}



Créature : elfe et druide

M

Éclatant — {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 tintegriffe

{1}{G}



Créature : humain et shamane

R

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

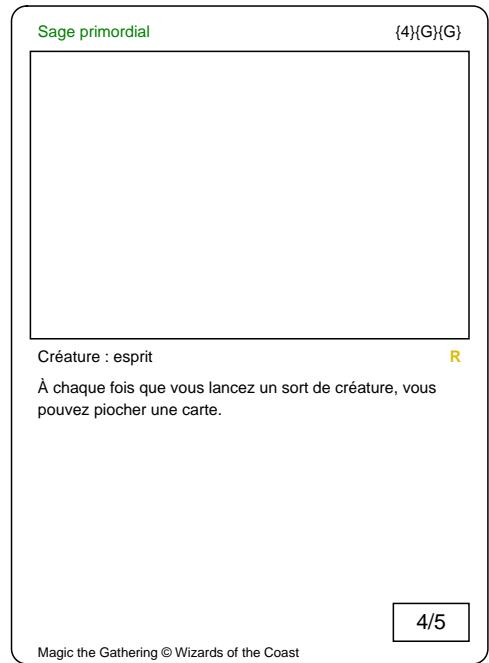
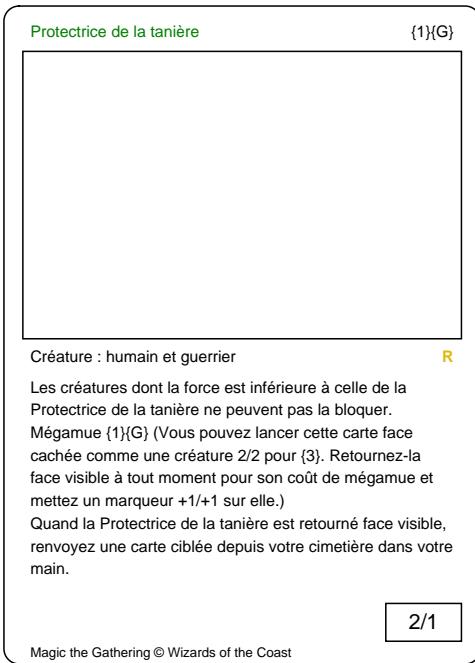
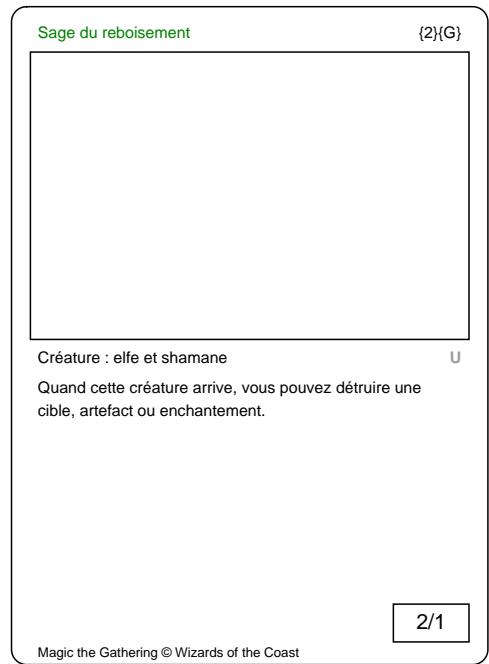
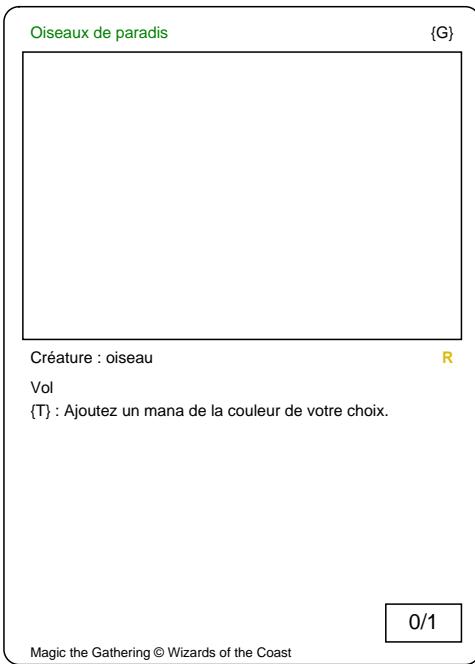
Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

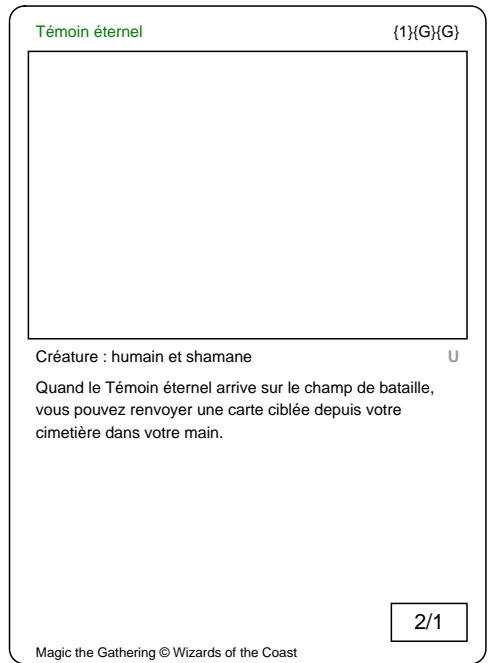
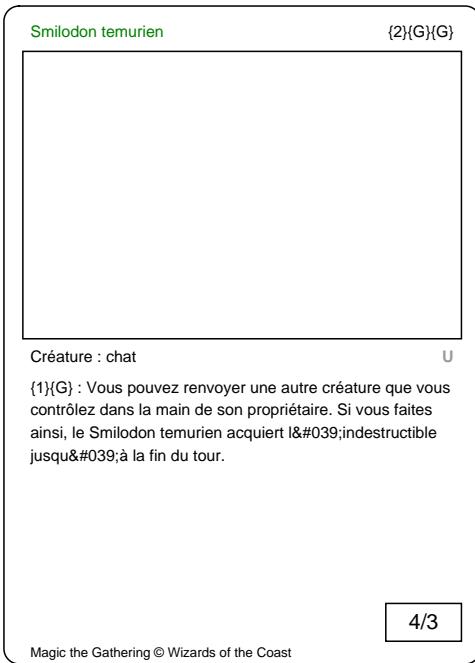
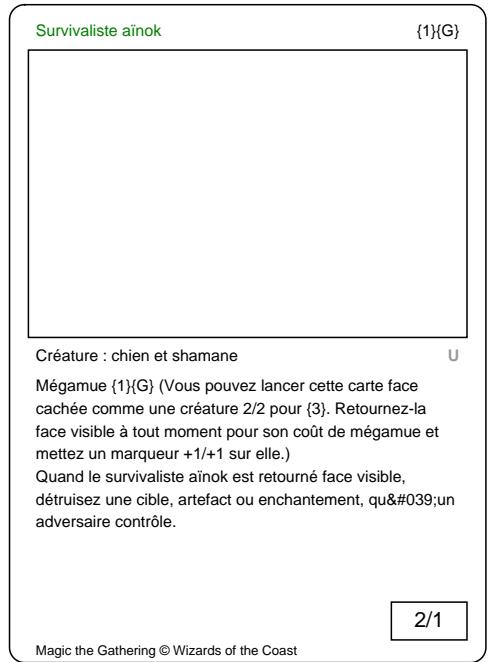
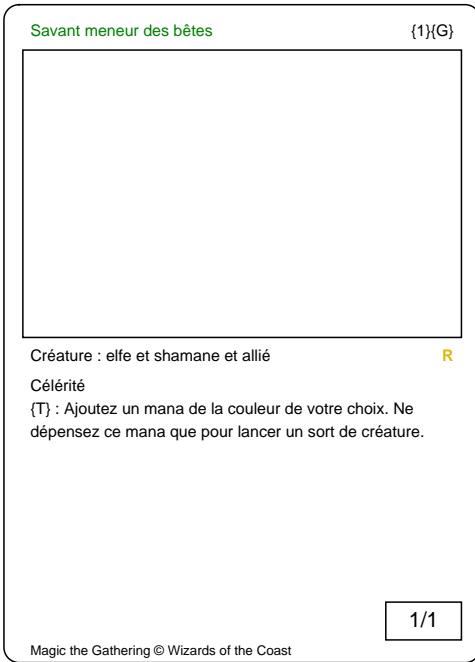
Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

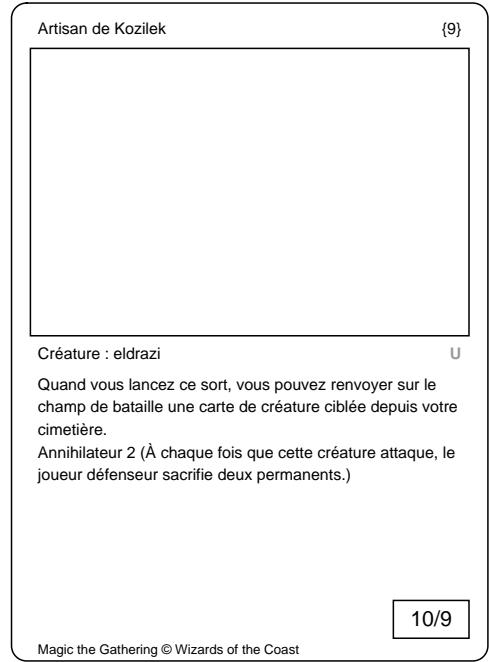
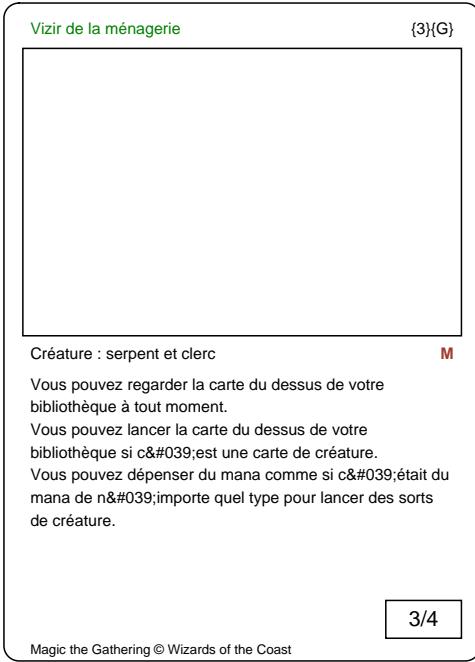
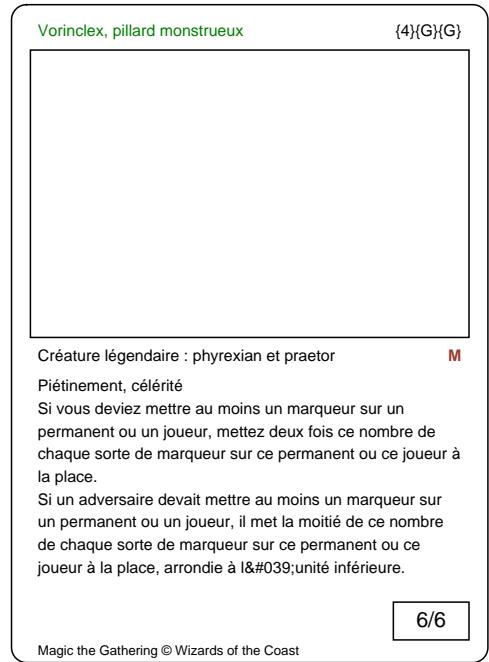
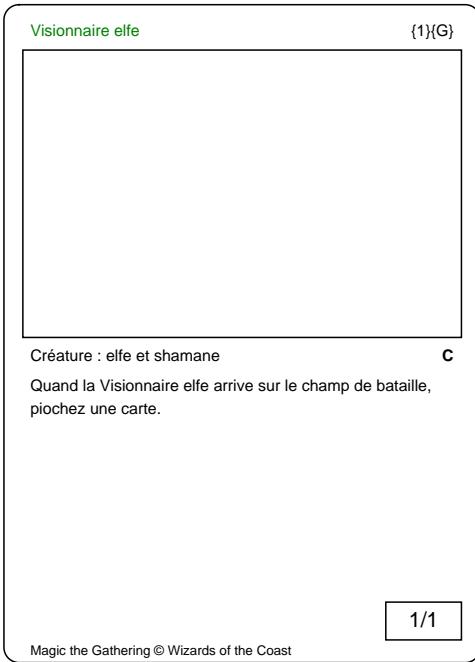
2/1

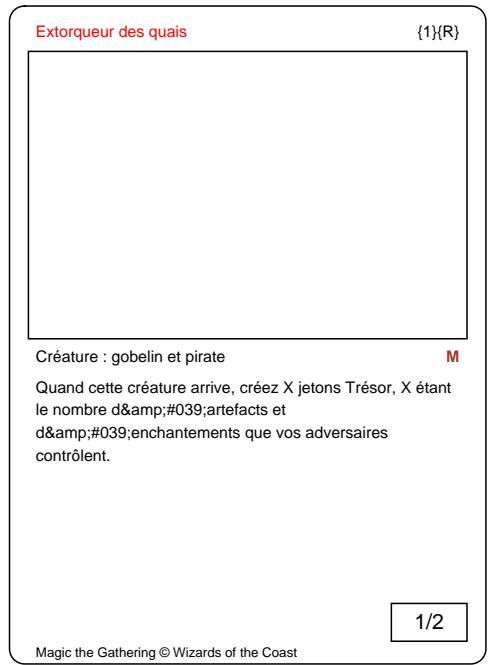
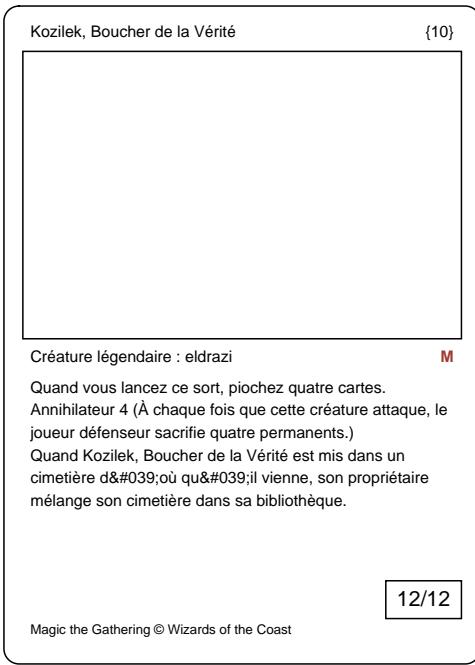
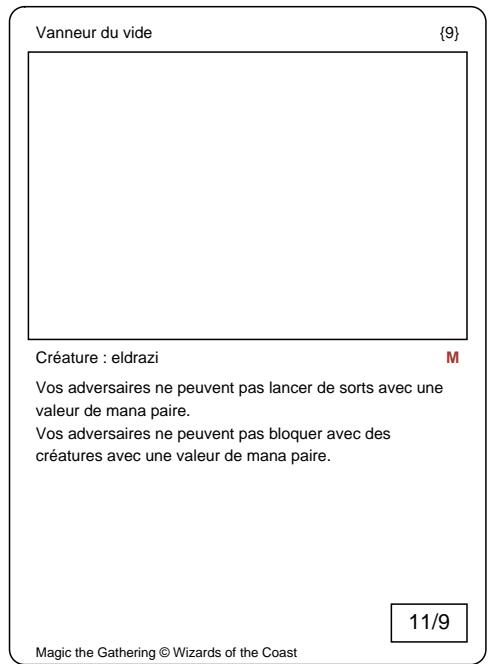
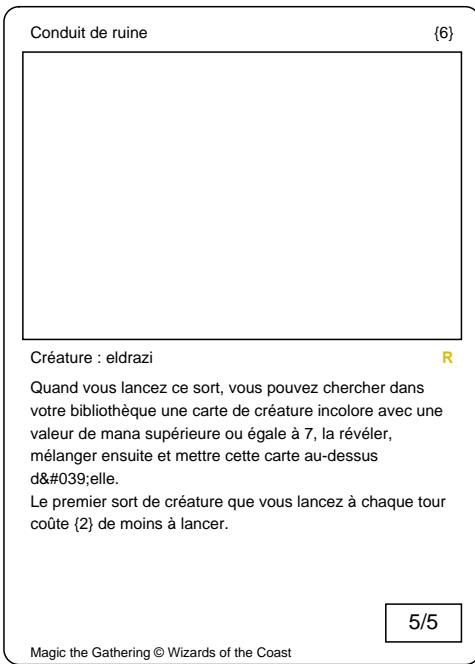
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

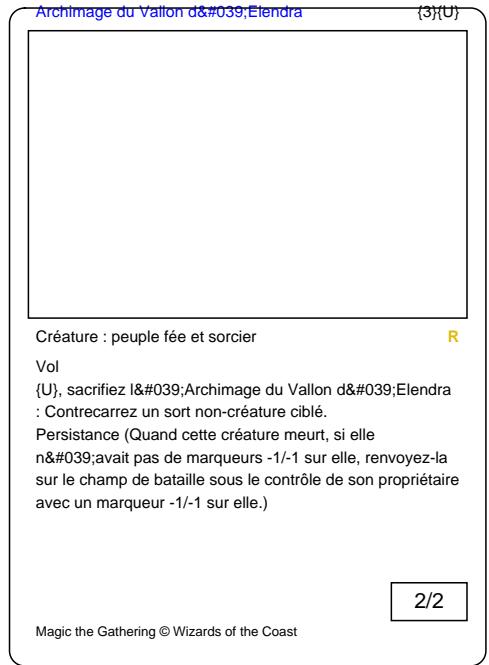
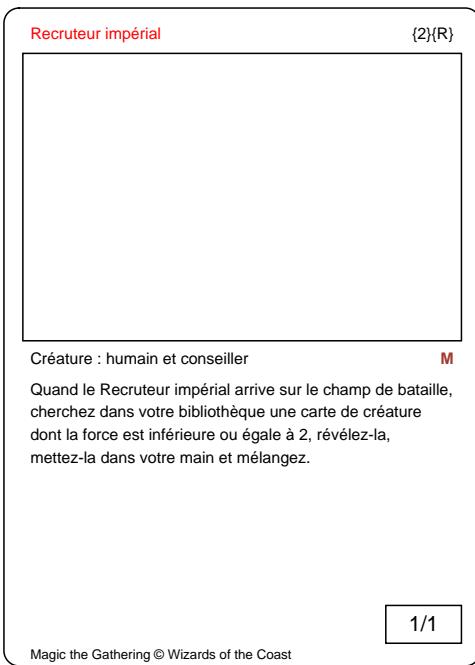
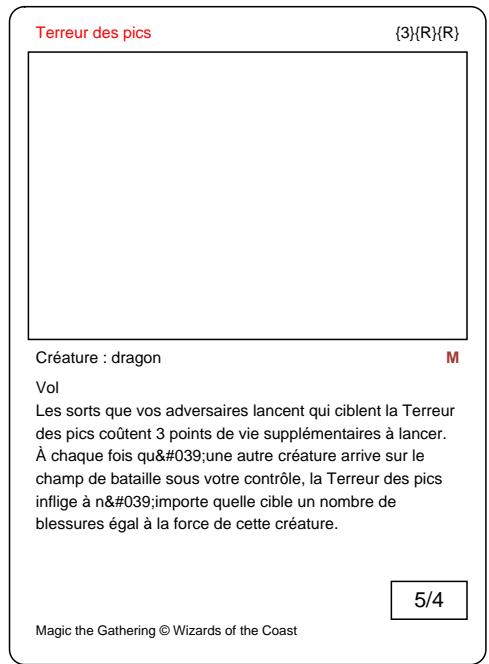
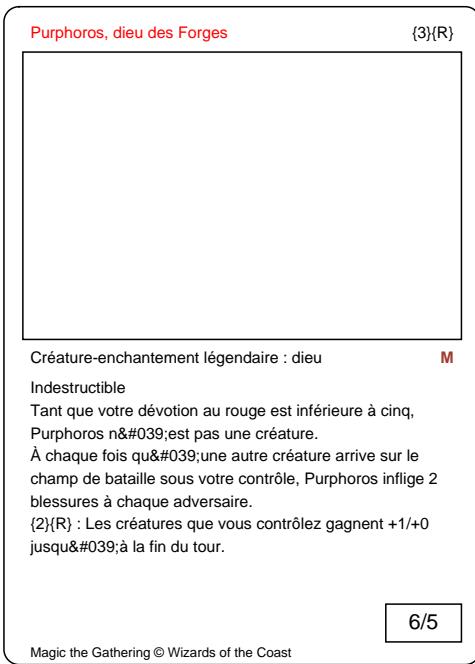
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

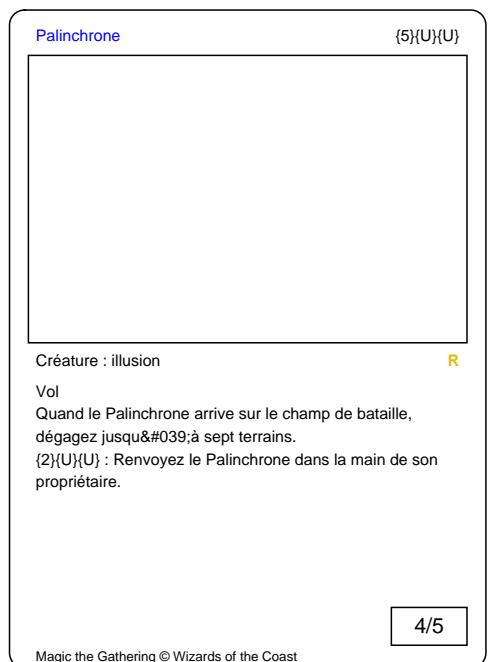
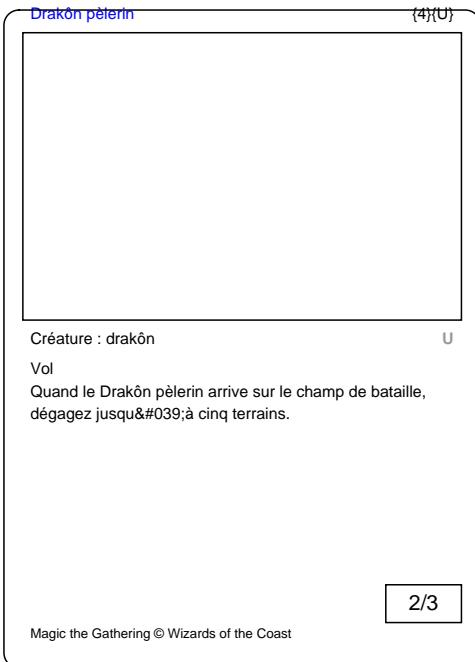
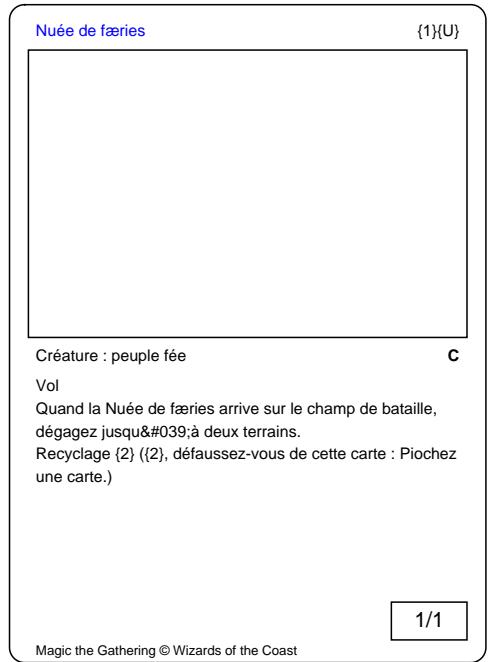
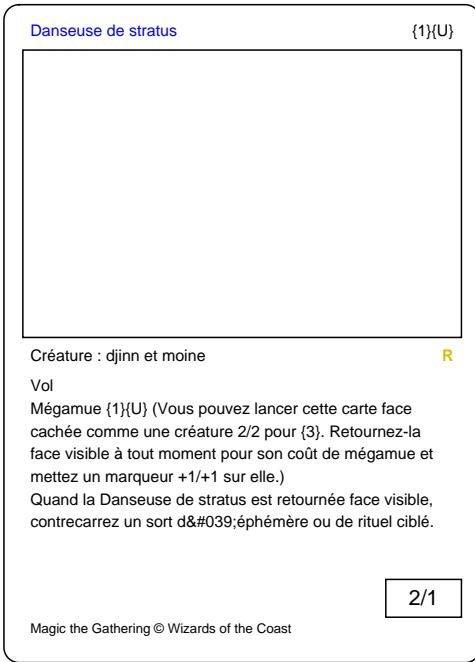


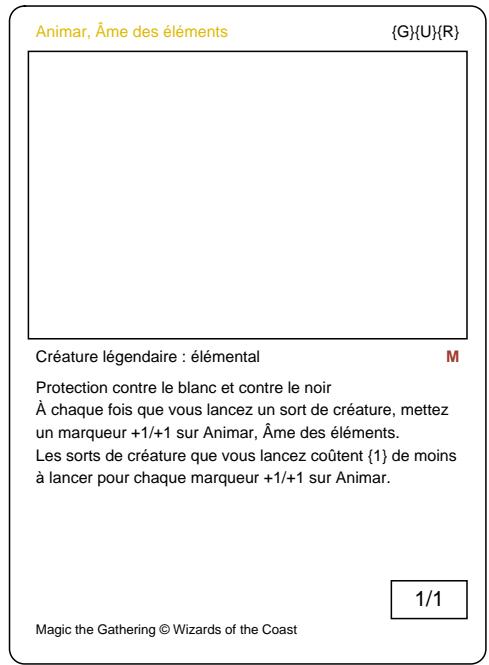
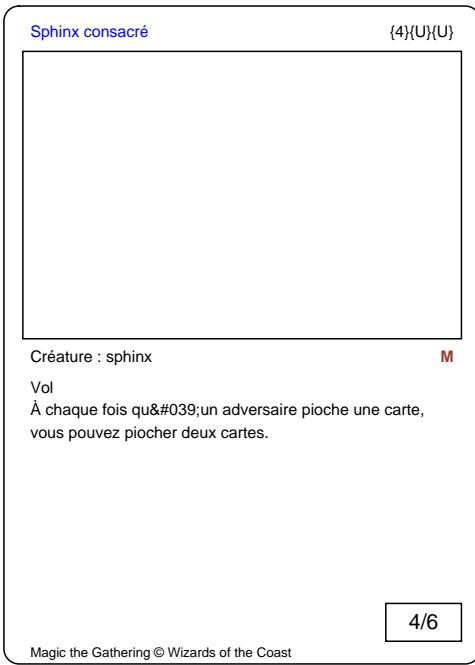
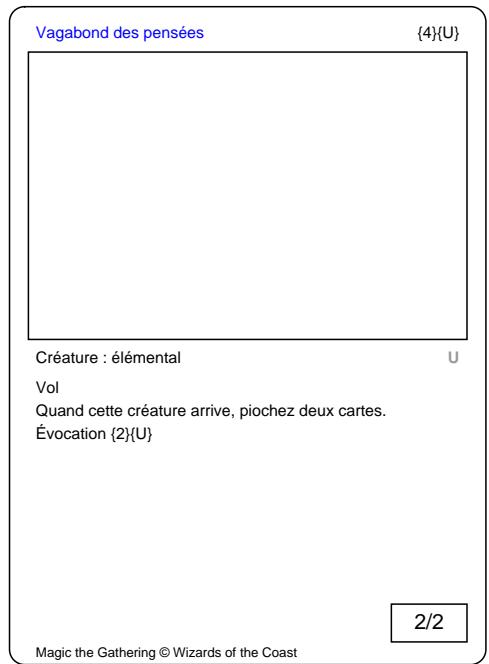
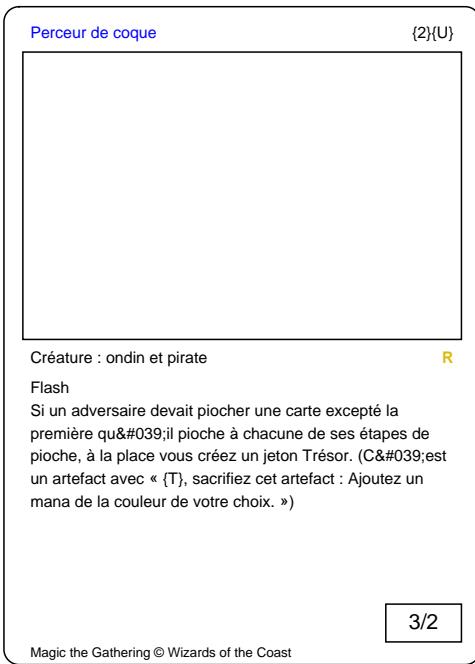


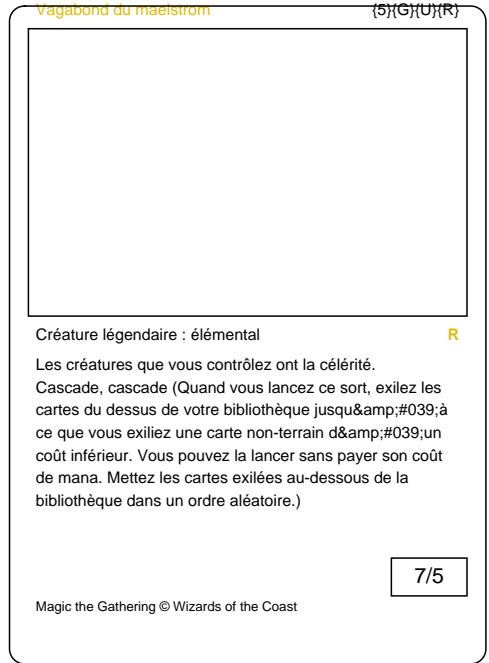
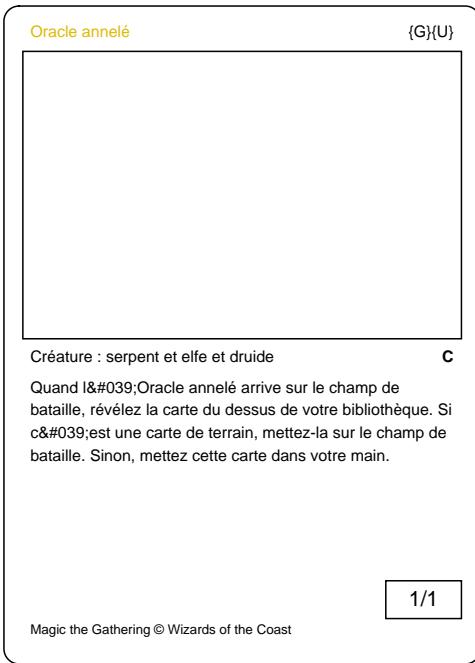
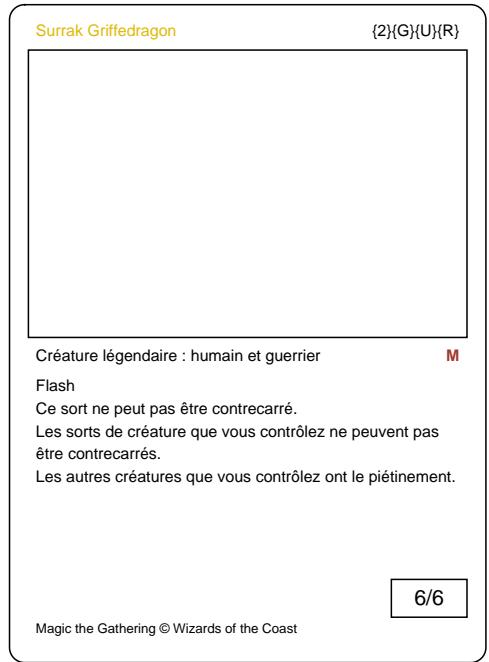
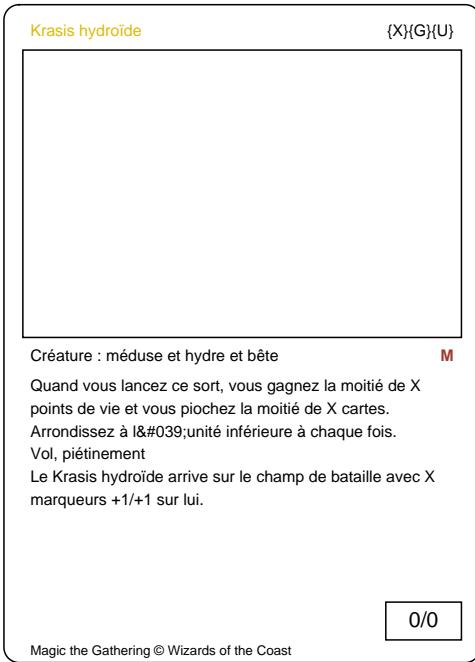


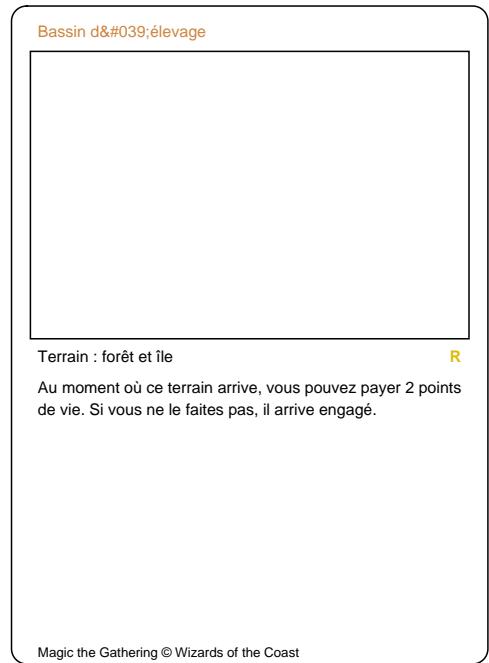
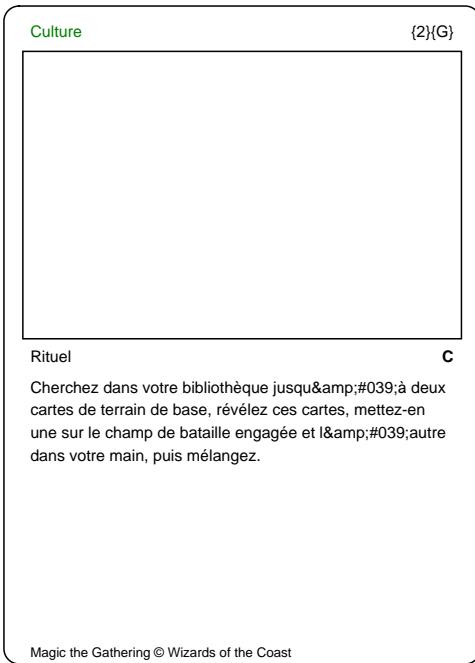
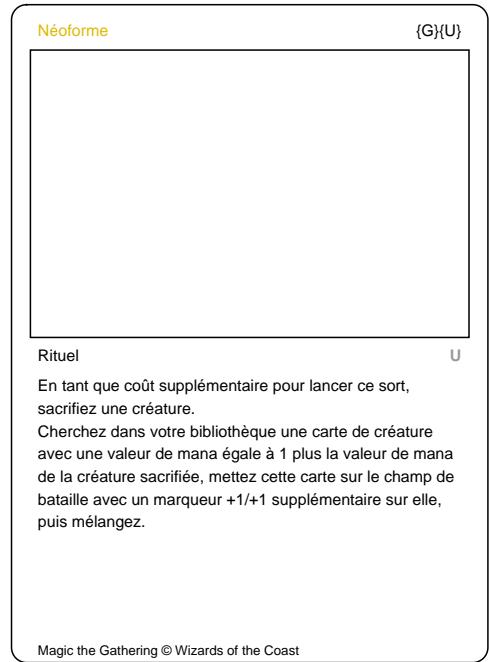
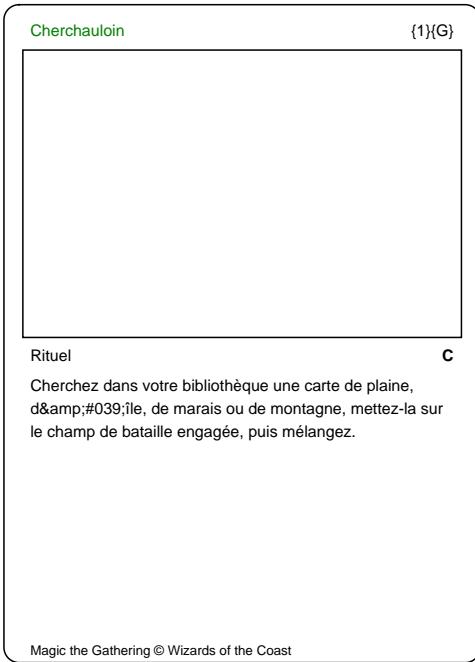




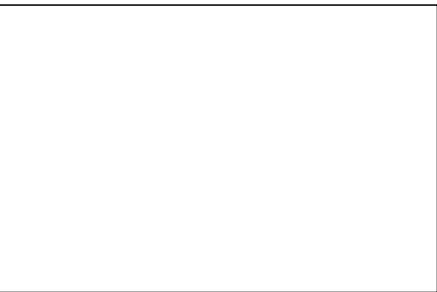








Bivouac de frontière



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  
une île ou une montagne.  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points  
de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

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

Côte de la Yavimaya

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(T) : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

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 enneigée

Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

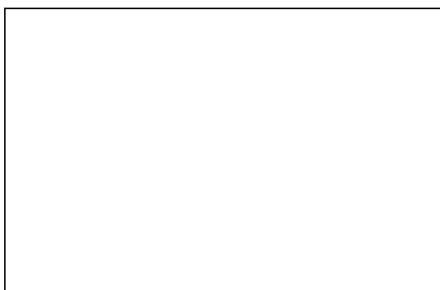


Terrain neigeux de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

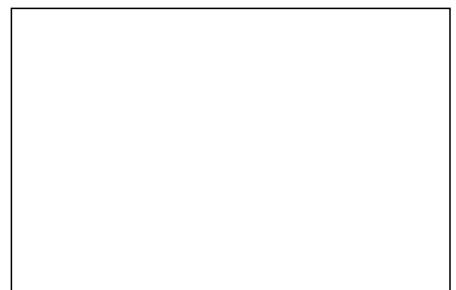


Terrain neigeux de base : île  
{U}

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrificez 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

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroche



Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana 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

Passage de Tunnécorce



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Taiga

Terrain : montagne et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l&#039;identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Ketria



Terrain forêt et île et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.  
Le Triome de Ketria arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 un sort de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Bottes de piedagile**

{2}



Artifact : équipement

R

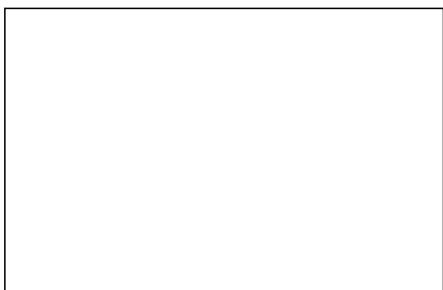
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Bibelot de pierrenage**

{3}



Artifact

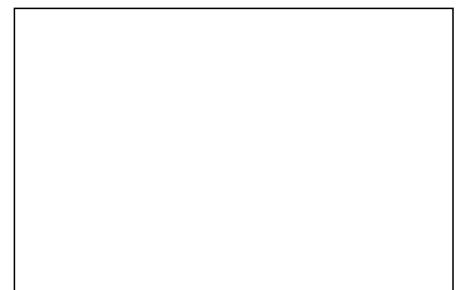
M

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

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.)

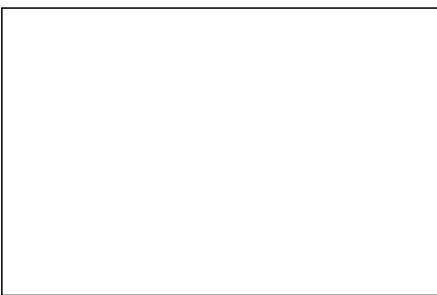
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'ozolithe

{1}



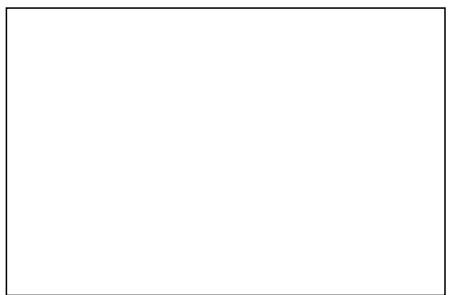
Artefact légendaire

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur Argonath, les piliers des Rois.

Au début du combat pendant votre tour, si Argonath a des marqueurs sur lui, vous pouvez déplacer tous les marqueurs d'Argonath sur une créature ciblée.

{7}{G}{G}

Le Grand Cromlech



Artefact légendaire

M

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{T} : Ajoutez {GG}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

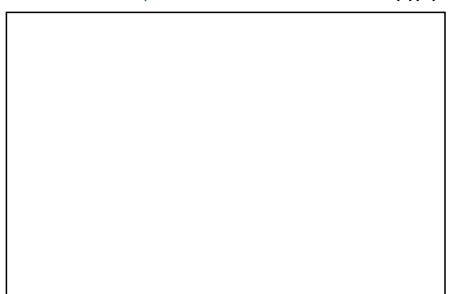
R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Faille cyclonique

{1}{U}

## Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Projet Gardien

{3}{G}

## Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Écailles renforcées

{G}

## Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Ascendance temurienne

{G}{U}{R}

## Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.  
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

