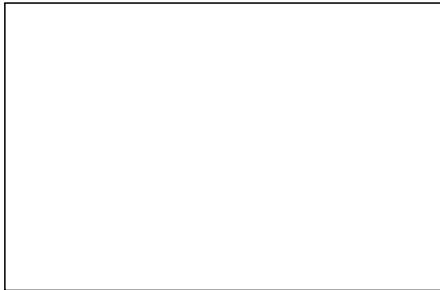


Avantage de la chasseresse

{3}{G}

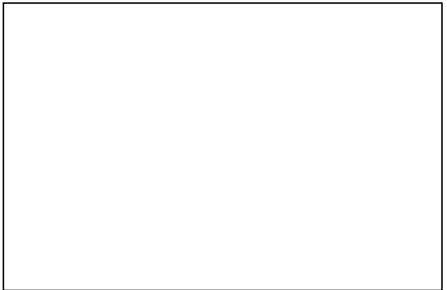
**Rituel**

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}

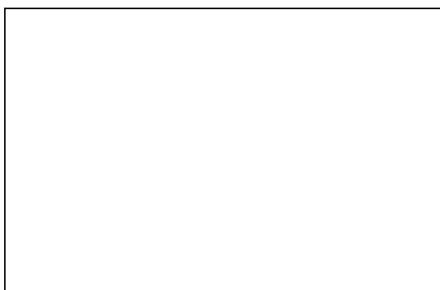
**Rituel**

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébration planaire

{5}{G}{G}

**Rituel**

R

Choisissez quatre. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Créez un jeton de créature 2/2 Citoyen qui a toutes les couleurs.
? Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Proliférez.
? Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans le blizzard

{G}

**Rituel neigeux**

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, la créature que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Focus prédateur

{3}{G}{G}

Rituel

Vous pouvez faire que les créatures que vous contrôlez attribuent leurs blessures de combat ce tour-ci comme si elles n'étaient pas bloquées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct agressif

{1}{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procédé naturel

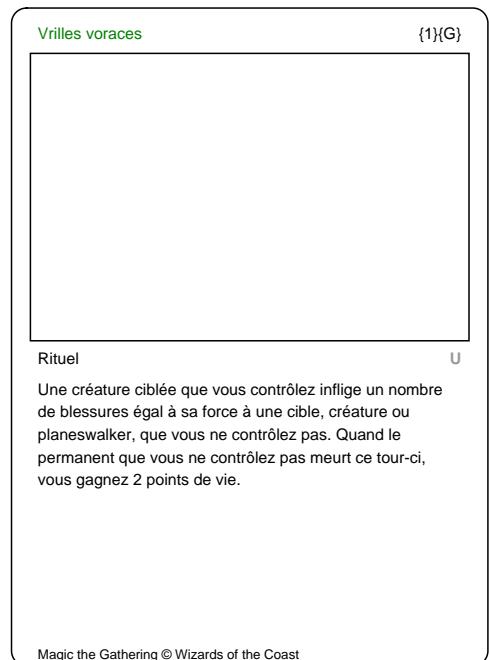
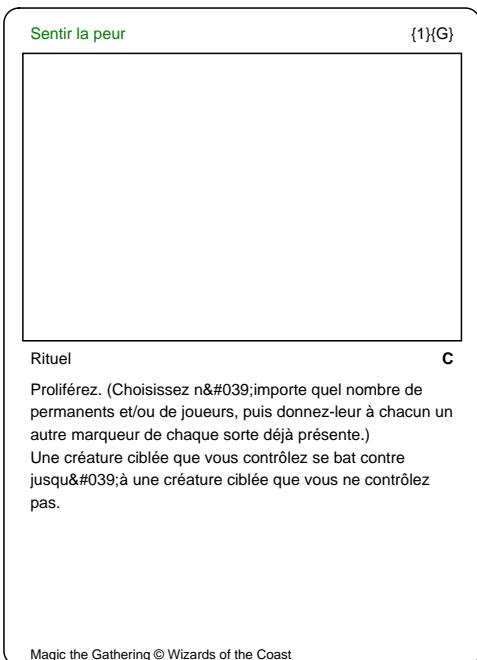
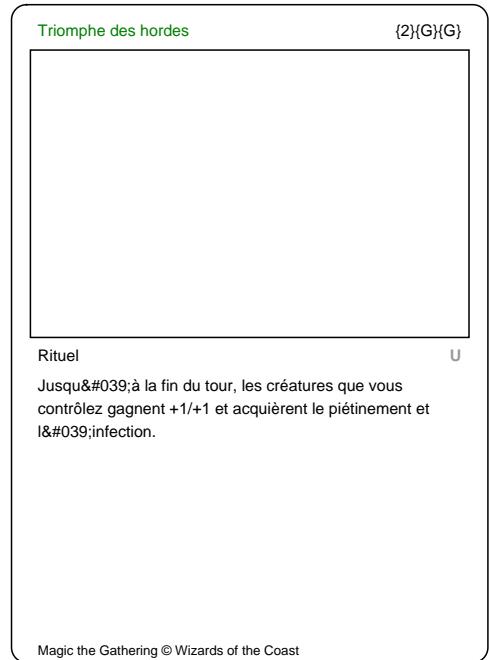
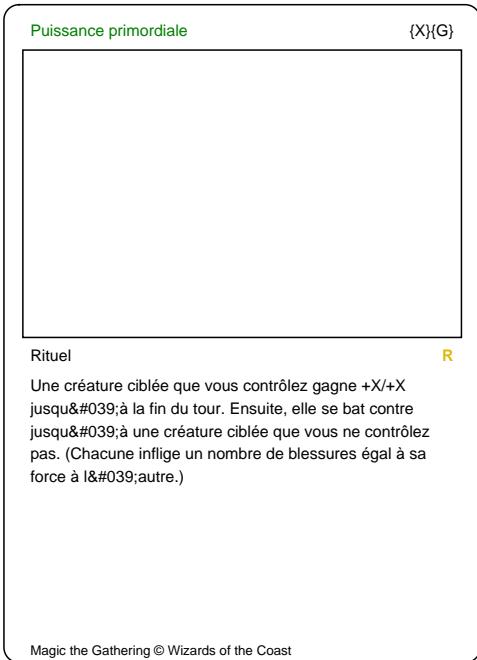
{1}{G}

Rituel

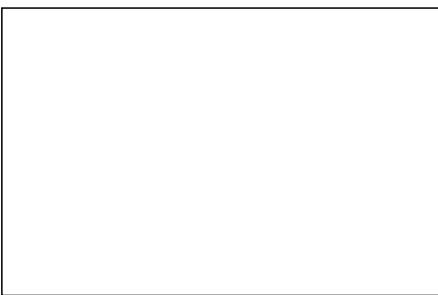
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Bastion de Karn



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(4), {T} : Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt

C

{(T} : Ajoutez {G}.)
La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.
Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T} », sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(4), {T} : Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.
{T} : Ajoutez {G}.
(2){G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



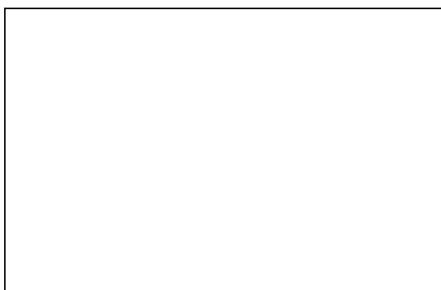
Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



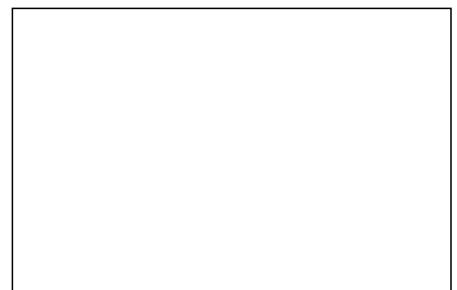
Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

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}

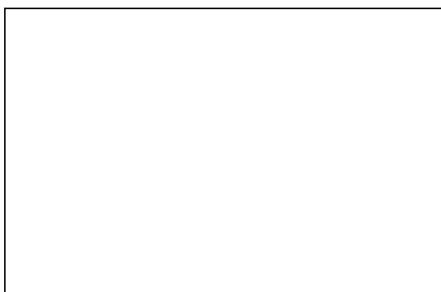
Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

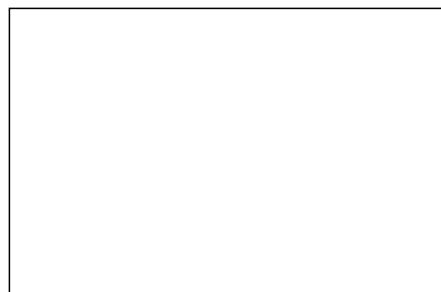
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

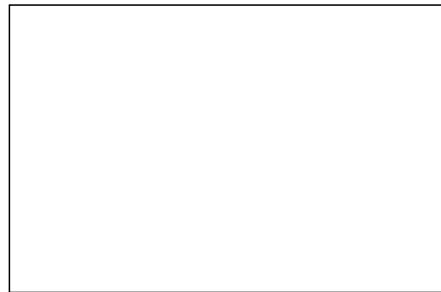
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



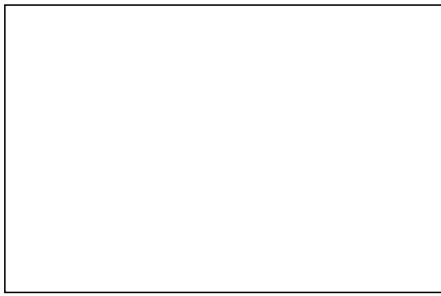
Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

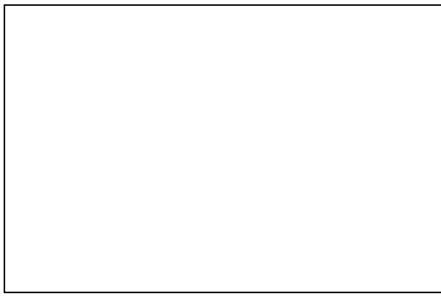
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

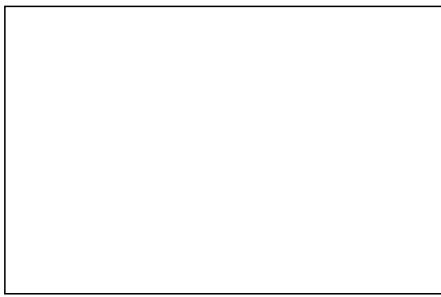
Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

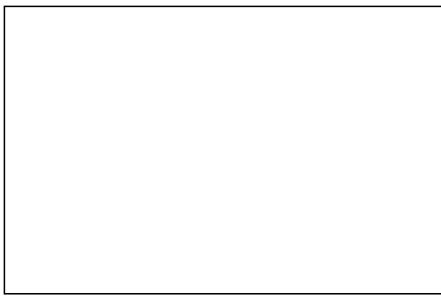
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Forêt enneigée



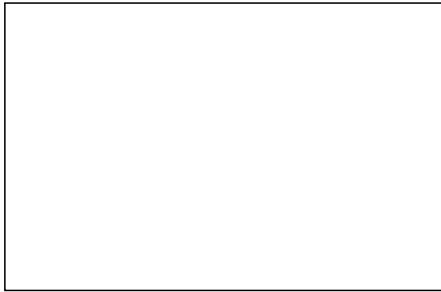
Terrain neigeux de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

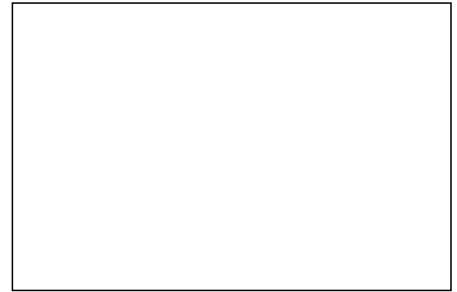


Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre sans visage



Terrain neigeux
{T} : Ajoutez (C).
(S){S}{S} : Le Havre sans visage devient une créature 4/3 avec la vigilance et a tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
(S) peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de Skophos



Terrain
{T} : Ajoutez (C).
(4), {T} : Retirez une créature attaquant ou bloquée ciblée du combat.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(4), {T} : Exilez une créature attaquante ciblée jusqu'à un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(1) : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
(1), {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.
(1) : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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 cette tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Salle de guerre

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(3), {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre

Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.
(T) : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de tyrite

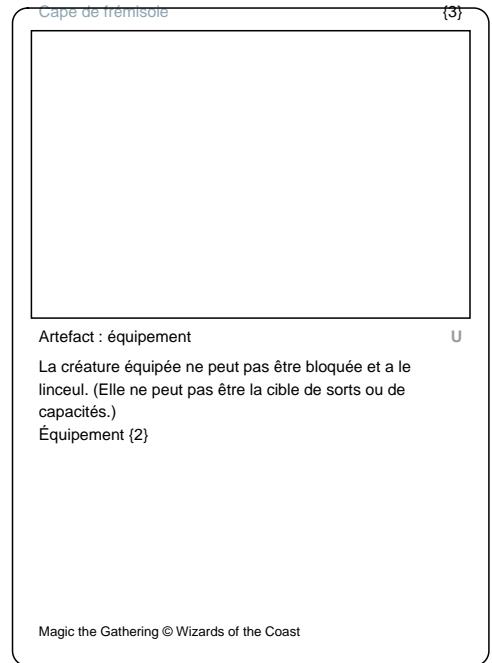
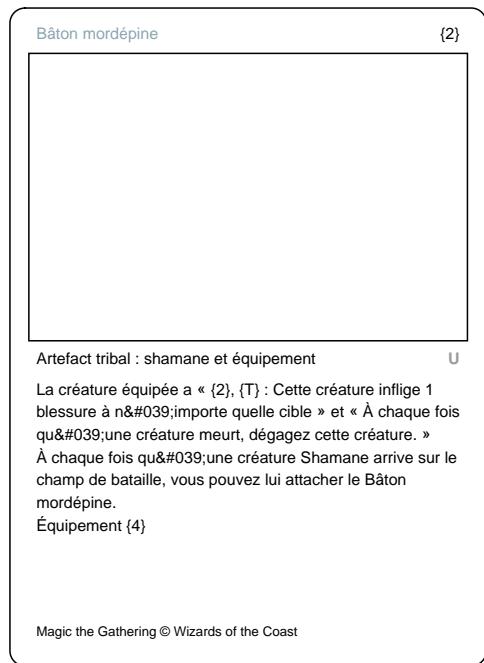
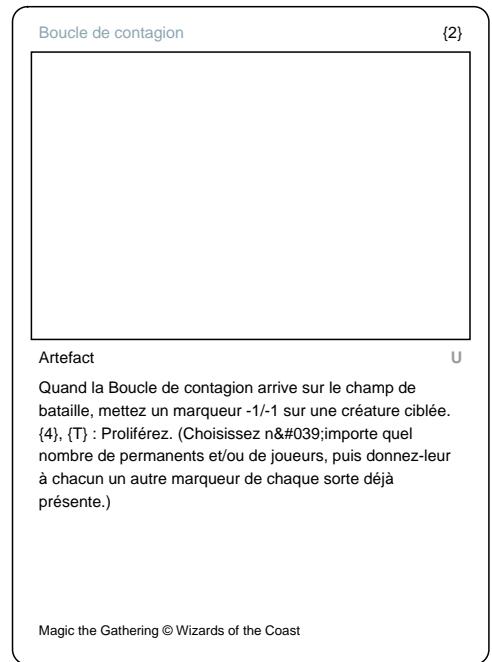
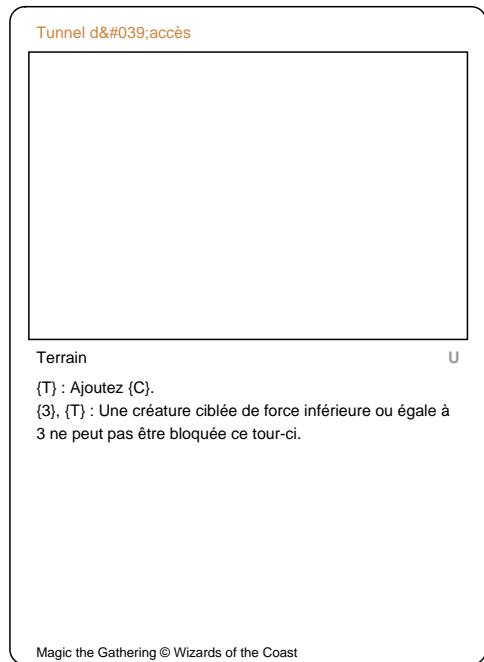
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(2), {T} : Une créature légendaire ciblée devient un dieu en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
(4), {T}, sacrifiez le Sanctuaire de tyrite : Mettez un marqueur « indestructible » sur un dieu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Cuve de mimétisme

{3}



Artifact

R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artifact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artifact : équipement

U

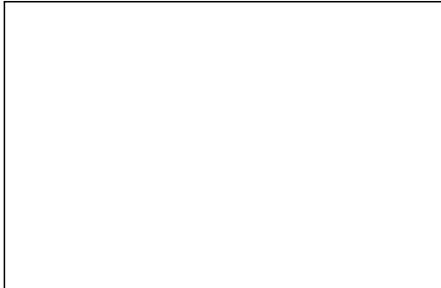
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement (0)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte du dolmen

{2}



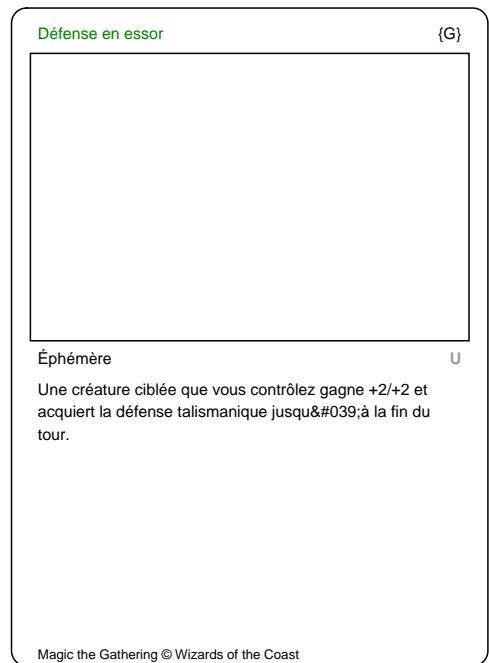
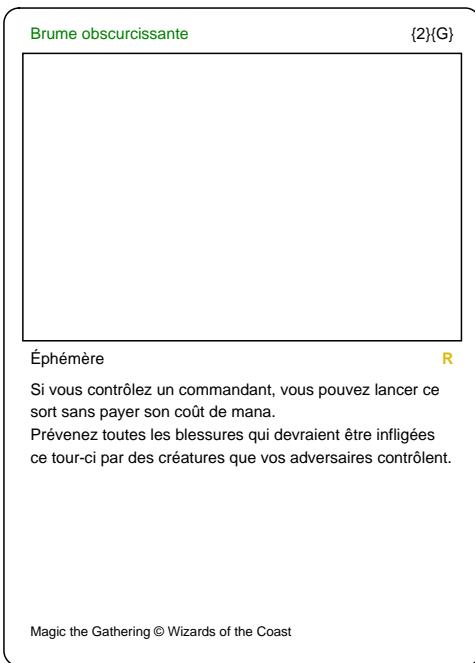
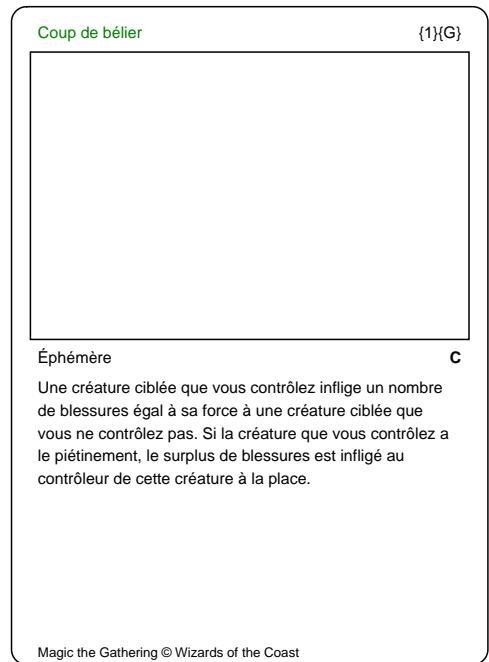
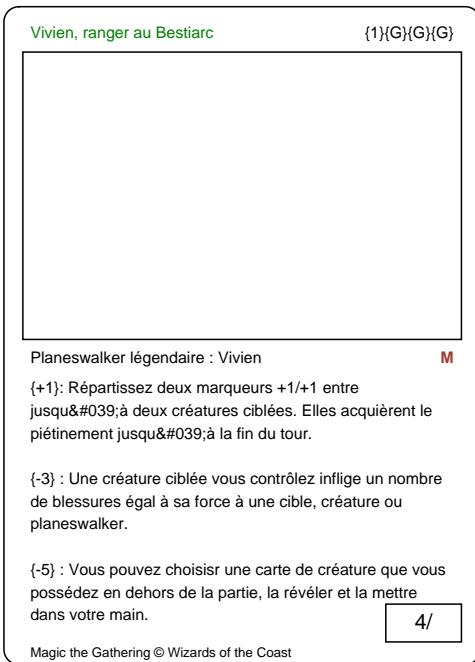
Artifact

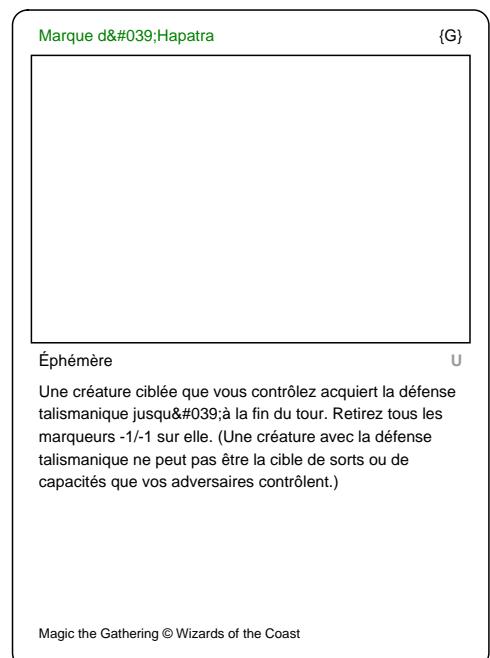
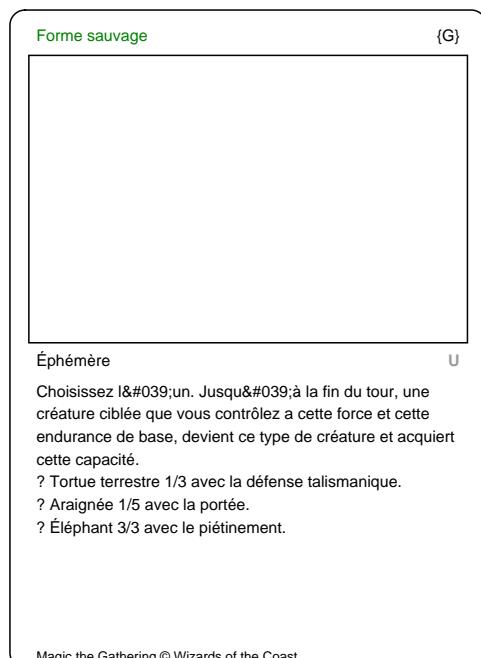
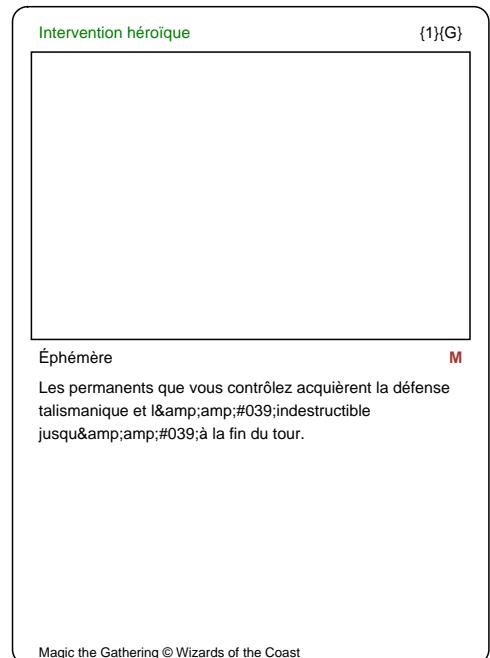
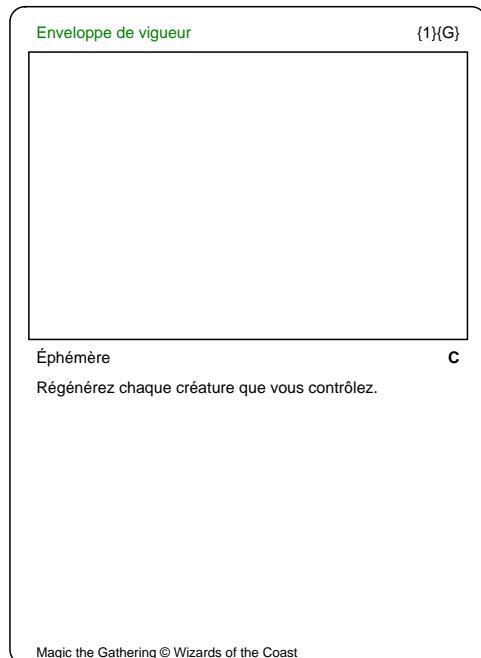
R

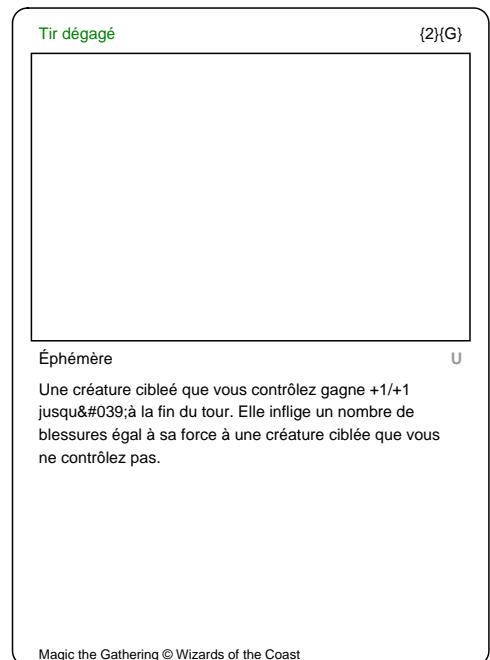
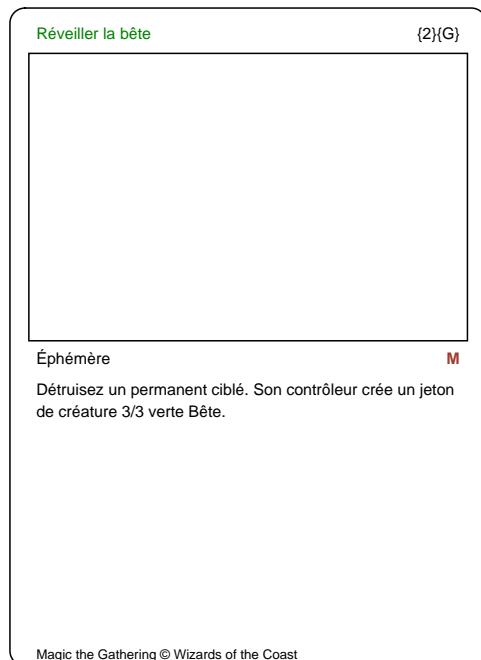
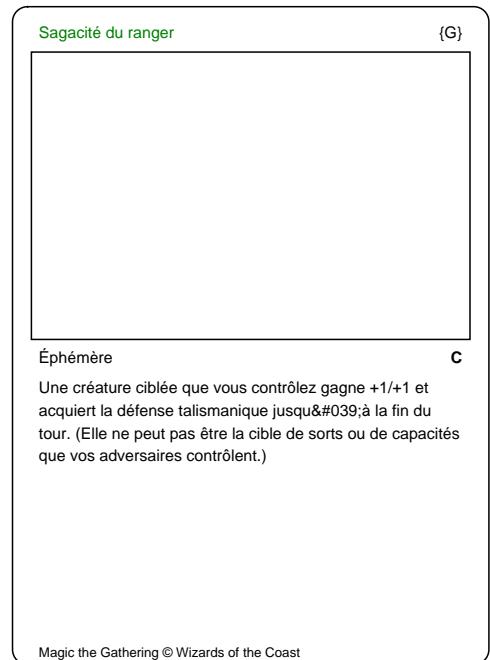
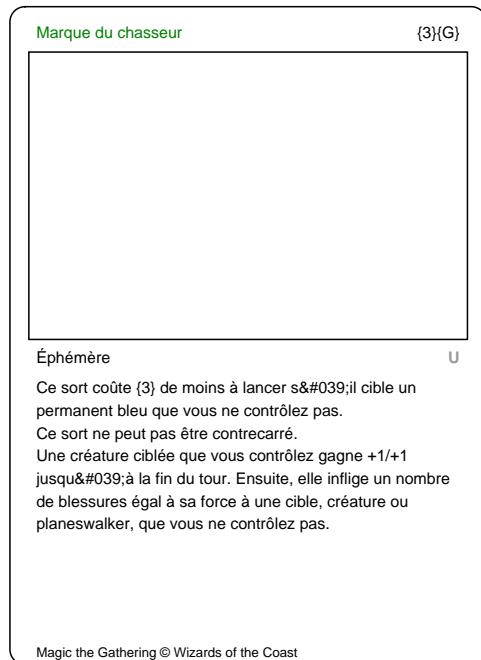
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures attaquant que vous contrôlez.

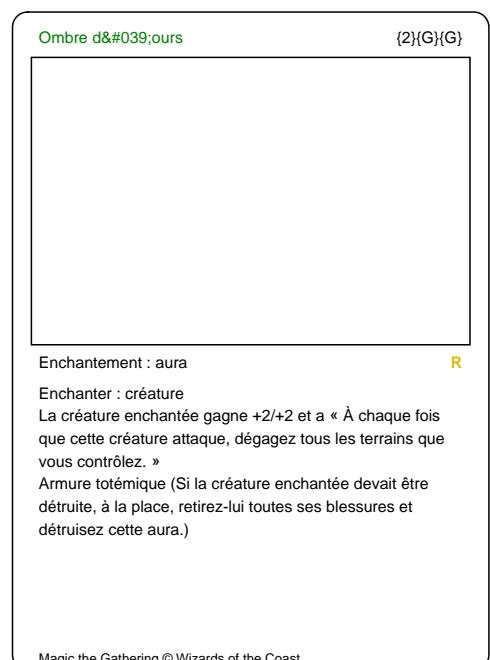
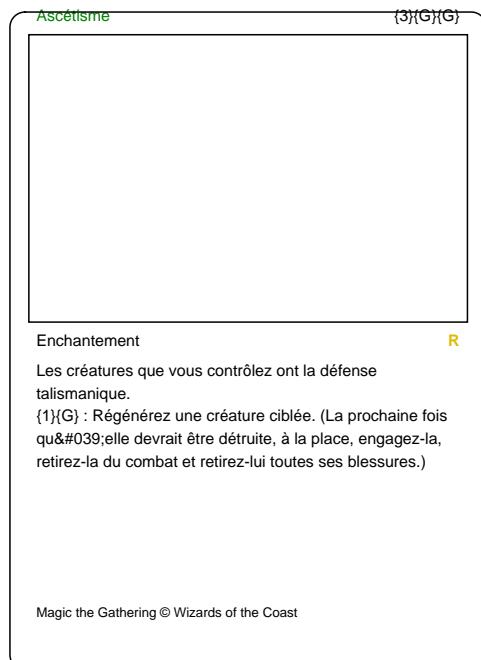
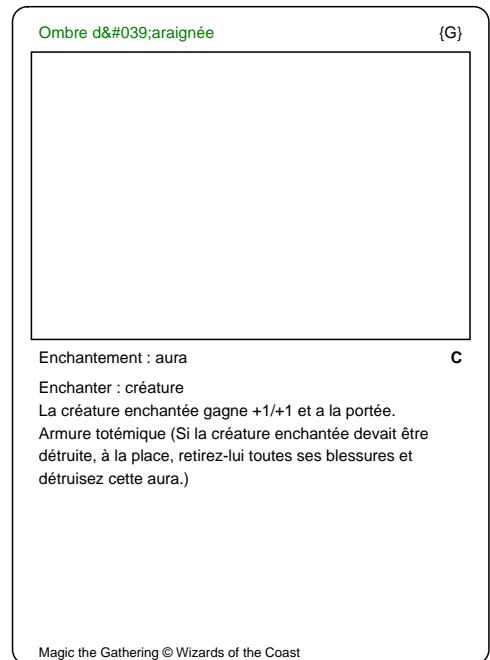
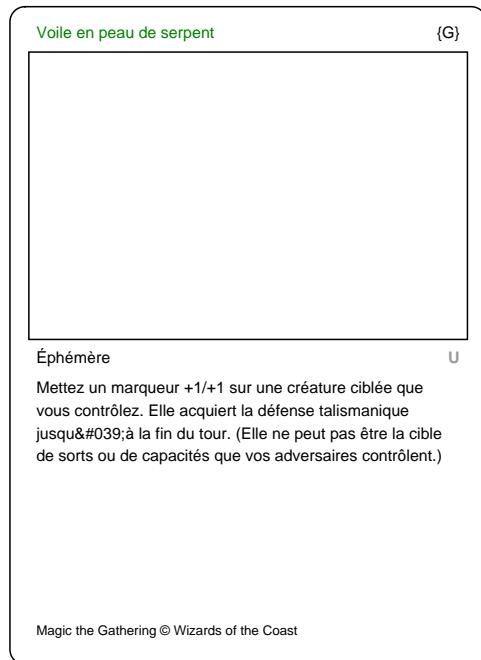
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Ombre de serpent

{2}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte. »

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast