

Géant cristallin

{3}



Créature-artefact : géant

R

Au début du combat pendant votre tour, choisissez au hasard une sorte de marqueur que le Géant cristallin n'a pas sur lui parmi « vol », « initiative », « contact mortel », « défense talismanique », « lien de vie », « menace », « portée », « piétinement », « vigilance », et +1/+1. Mettez un marqueur de cette sorte sur le Géant cristallin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golos, pèlerin infatigable

{5}



Créature-artefact légendaire : éclairé

R

Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

{2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant cristallin

{3}



Créature-artefact : géant

R

Au début du combat pendant votre tour, choisissez au hasard une sorte de marqueur que le Géant cristallin n'a pas sur lui parmi « vol », « initiative », « contact mortel », « défense talismanique », « lien de vie », « menace », « portée », « piétinement », « vigilance », et +1/+1. Mettez un marqueur de cette sorte sur le Géant cristallin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur de circuits

{3}



Créature-artefact : insecte

U

Quand le Relieur de circuits arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Relieur de circuits quitte le champ de bataille, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur de circuits {3}



Créature-artefact : insecte U

Quand le Relieur de circuits arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Relieur de circuits quitte le champ de bataille, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur de circuits {3}



Créature-artefact : insecte U

Quand le Relieur de circuits arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Relieur de circuits quitte le champ de bataille, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur de circuits {3}



Créature-artefact : insecte U

Quand le Relieur de circuits arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Relieur de circuits quitte le champ de bataille, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Junji, le ciel de minuit {3}{B}{B}



Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol, menace

Quand Junji, le ciel de minuit meurt, choisissez l'un ?

? Chaque adversaire se défait de deux cartes et perd 2 points de vie.

? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature non-Dragon ciblée depuis un cimetière.

Vous perdez 2 points de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashaya, âme de la nature

{3}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

M

La force et l'endurance d'Ashaya, âme de la nature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Les créatures non-jeton que vous contrôlez sont des terrains Forêt en plus de leurs autres types. (Elles sont toujours affectées par le mal d'invocation.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esika, déesse de l'Arbre

{1}{G}{G}

Créature légendaire : dieu

M

Vigilance

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

Les autres créatures légendaires que vous contrôlez ont la vigilance et « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade du bosquet ilyséen

{2}{G}

Créature-enchantement : nymphe et dryade

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kura, le ciel infini

{3}{G}{G}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol, contact mortel

Quand Kura, le ciel infini meurt, choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain, révélez-les, mettez-les dans votre main puis mélangez.

? Créez un jeton de créature X/X verte Esprit, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Multani, avatar de la Yavimaya

{4}{G}{G}

Créature légendaire : élémental et avatar **M**

Portée, piétinement

Multani, avatar de la Yavimaya gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez et chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{1}{G}, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire : Renvoyez Multani depuis votre cimetière dans votre main.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kairi, le ciel tournoyant

{4}{U}{U}

Créature légendaire : dragon et esprit **M**

Vol, parade {3}

Quand Kairi, le ciel tournoyant meurt, choisissez l'un ?

? Renvoyez n'importe quel nombre de permanents non-terrain ciblés avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6 dans les mains de leurs propriétaires.

? Meulez six cartes, puis renvoyez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atsushi, le ciel flamboyant

{2}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et esprit **M**

Vol, piétinement

Quand Atsushi, le ciel flamboyant meurt, choisissez l'un ?

? Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

? Créez trois jetons Trésor.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ao, le ciel de l'aube

{3}{W}{W}

Créature légendaire : dragon et esprit **M**

Vol, vigilance

Quand Ao, le ciel de l'aube meurt, choisissez l'un ?

? Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque permanent que vous contrôlez qui est une créature ou un véhicule.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de Forgerune {2}{W}



Créature : nain et guerrier **R**

Quand le Champion de Forgerune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de rune, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Vous pouvez payer {1} à la place du coût de mana des sorts de rune que vous lancez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon fougueux {1}{W}



Créature-enchantement : chien **C**

Quand le Compagnon fougueux arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de Forgerune {2}{W}



Créature : nain et guerrier **R**

Quand le Champion de Forgerune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de rune, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Vous pouvez payer {1} à la place du coût de mana des sorts de rune que vous lancez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant drapé de royaume {5}{W}{W}



Créature : géant **M**

Vigilance

Dévêtir {3}{W}{W}

<i>Rituel : aventure</i>

Détruisez toutes les créatures non-Géant. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant drapé de royaume {5}{W}{W}



Créature : géant M
 Vigilance

Dévêtir {3}{W}{W}
 <i>Rituel : aventure</i>

Détruisez toutes les créatures non-Géant. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant drapé de royaume {5}{W}{W}



Créature : géant M
 Vigilance

Dévêtir {3}{W}{W}
 <i>Rituel : aventure</i>

Détruisez toutes les créatures non-Géant. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant drapé de royaume {5}{W}{W}



Créature : géant M
 Vigilance

Dévêtir {3}{W}{W}
 <i>Rituel : aventure</i>

Détruisez toutes les créatures non-Géant. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kyodai, âme de Kamigawa {3}{W}



Créature légendaire : dragon et esprit R
 Flash
 Vol

Quand Kyodai, âme de Kamigawa arrive sur le champ de bataille, un autre permanent ciblé acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez Kyodai.

{W}{U}{B}{R}{G} : Kyodai gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oisillon intrépide

{1}{W}

Créature : griffon

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Oisillon intrépide. Il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Svelte-patte, voix de l'Impératrice

{1}{W}

Créature légendaire : renard et conseiller

R

À chaque fois qu'une aura arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous l'avez lancée, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura avec une valeur de mana inférieure ou égale à cette aura et avec un nom différent de chaque aura que vous contrôlez, mettre cette carte sur le champ de bataille attachée à Svelte-patte, voix de l'Impératrice, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reidane, déesse des Valeureux

{2}{W}

Créature légendaire : dieu

R

Vol, vigilance

Les terrains neigeux que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Les sorts non-créature que vos adversaires lancent avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 coûtent {2} de plus à lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muldrotha, la marée funéraire

{3}{B}{G}{U}

Créature légendaire : élémental et avatar

M

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer jusqu'à une carte de permanent de chaque type de permanent depuis votre cimetière. (Si une carte a plusieurs types de permanent, choisissez-en un au moment où vous la jouez.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tatyova, druidesse benthique

{3}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et druide

U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Du sang sur la neige

{4}{B}{B}

Rituel neigeux

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les planeswalkers.

Puis renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ou de planeswalker avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X, X étant la quantité de {S} dépensés pour lancer ce sort. ({S} est le mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Du sang sur la neige

{4}{B}{B}

Rituel neigeux

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les planeswalkers.

Puis renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ou de planeswalker avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X, X étant la quantité de {S} dépensés pour lancer ce sort. ({S} est le mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio selon Gaia

{1}{G}

Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

Piochez une carte.

Quand la Bénédictio selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédition selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}



Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}



Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration de Porte des Mers

{4}{U}{U}{U}



Rituel

M

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main plus une. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration de Porte des Mers

{4}{U}{U}{U}



Rituel

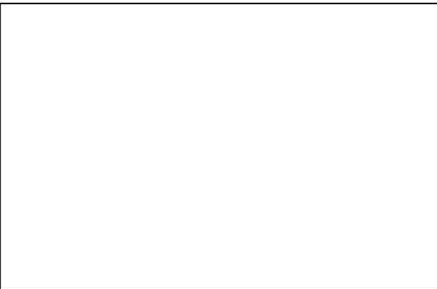
M

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main plus une. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration de Porte des Mers

{4}{U}{U}{U}



Rituel

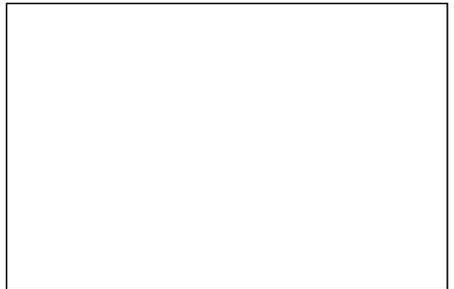
M

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main plus une. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adieu

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éméria

{4}{W}{W}{W}

Rituel

M

Créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol. Les créatures non-Ange que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domeskar

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.
Prédiction {1}{W}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éméria

{4}{W}{W}{W}

Rituel

M

Créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol. Les créatures non-Ange que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domeskar

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.
Prédiction {1}{W}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasement du ciel

{2}{W}{W}



Rituel

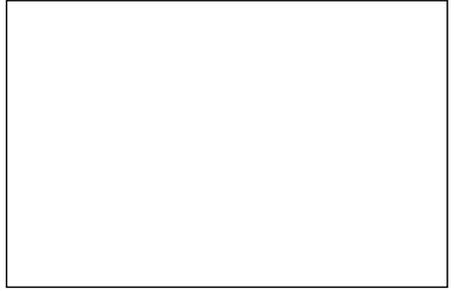
R

Chaque joueur qui contrôle une créature de force supérieure ou égale à 4 pioche une carte. Puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasement du ciel

{2}{W}{W}



Rituel

R

Chaque joueur qui contrôle une créature de force supérieure ou égale à 4 pioche une carte. Puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasement du ciel

{2}{W}{W}



Rituel

R

Chaque joueur qui contrôle une créature de force supérieure ou égale à 4 pioche une carte. Puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion du Ondou

{6}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion du Ondou

{6}{W}{W}



Rituel

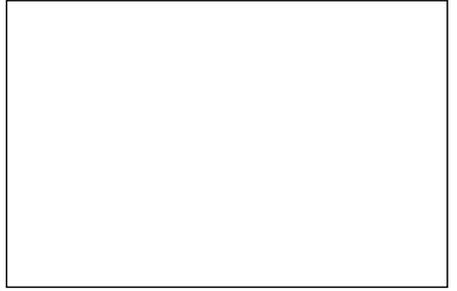
R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion du Ondou

{6}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion du Ondou

{6}{W}{W}



Rituel

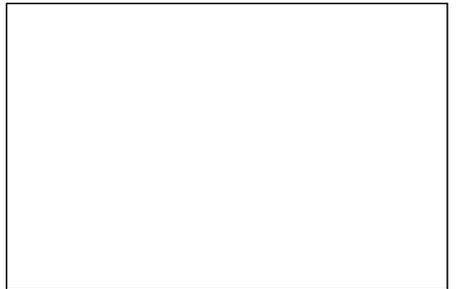
R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration brillante

{3}{W}{W}{W}



Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact et d'enchantement de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion cupide

{UB}{UB}{UB}{UB}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous choisissez une carte non-terrain dans le cimetière ou la main de ce joueur et vous l'exilez. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

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

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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Fonderie sacrée



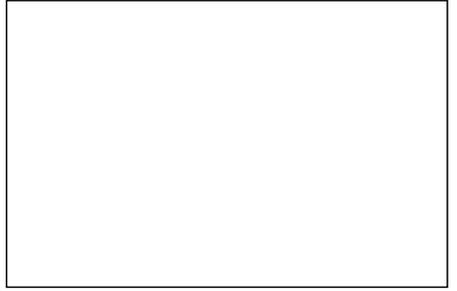
Terrain : montagne et plaine

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



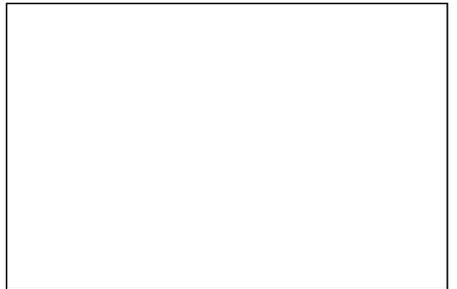
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine 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

Grotte de cristal



Terrain

C

Quand la Grotte de cristal arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte de cristal



Terrain

C

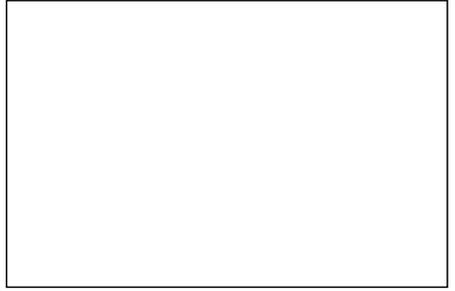
Quand la Grotte de cristal arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte de cristal



Terrain

C

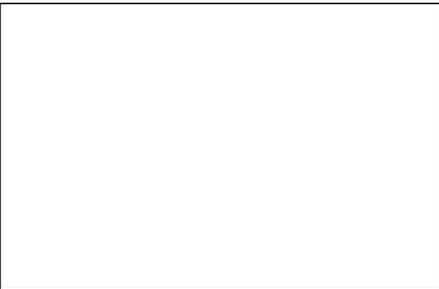
Quand la Grotte de cristal arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte de cristal



Terrain

C

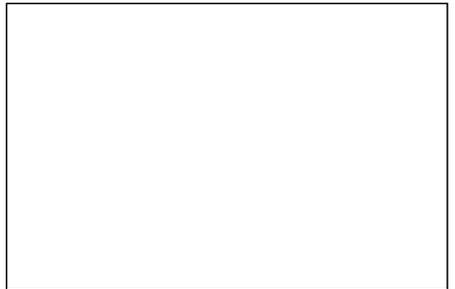
Quand la Grotte de cristal arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Jetmir



Terrain : montagne et forêt et plaine

R

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

Le Jardin de Jetmir arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



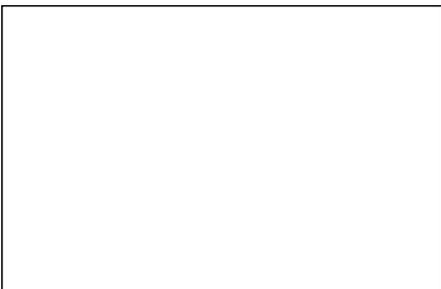
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple 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

Jardin de Jetmir



Terrain : montagne et forêt et plaine

R

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

Le Jardin de Jetmir arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Arbre-monde



Terrain

R

L'Arbre-monde arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.

Tant que vous contrôlez au moins six terrains, les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez

L'Arbre-monde : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de dieu, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Arbre-monde



Terrain

R

L'Arbre-monde arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Tant que vous contrôlez au moins six terrains, les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{W}{W}{U}{U}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez

L'Arbre-monde : Cherchez dans votre bibliothèque

n'importe quel nombre de cartes de dieu, mettez-les sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes rampantes



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur les Landes rampantes. Puis vous pouvez faire qu'elles deviennent une créature 0/0 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes rampantes



Terrain

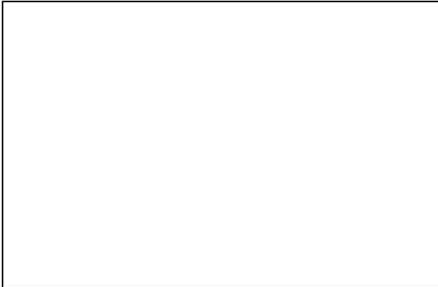
R

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur les Landes rampantes. Puis vous pouvez faire qu'elles deviennent une créature 0/0 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes rampantes



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur les Landes rampantes. Puis vous pouvez faire qu'elles deviennent une créature 0/0 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes rampantes



Terrain

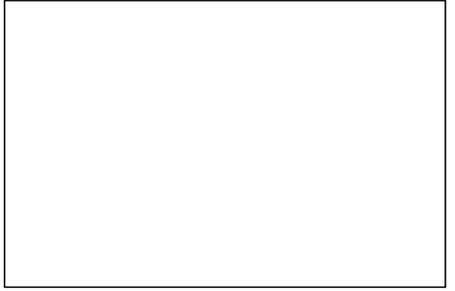
R

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur les Landes rampantes. Puis vous pouvez faire qu'elles deviennent une créature 0/0 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



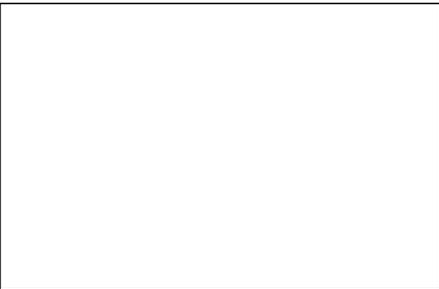
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



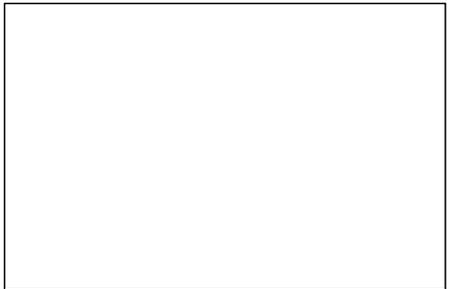
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



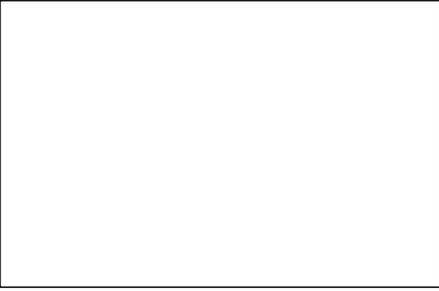
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



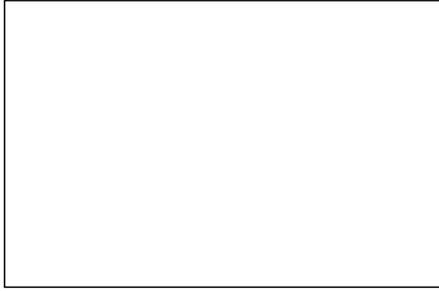
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



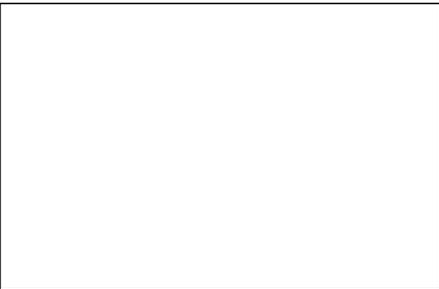
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



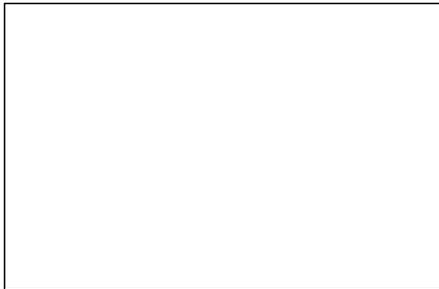
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic



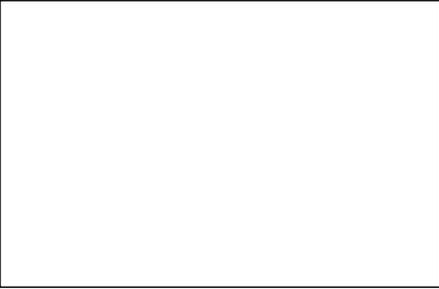
Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic



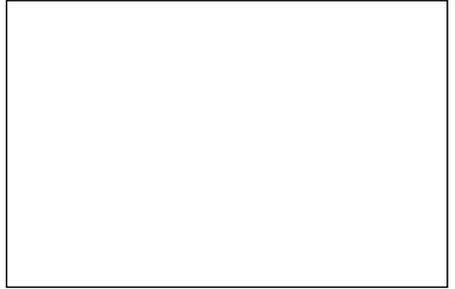
Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic



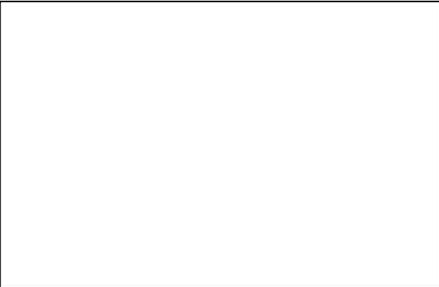
Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic



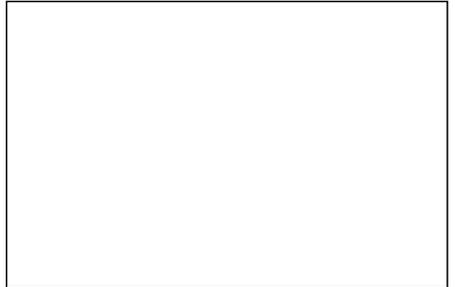
Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroché



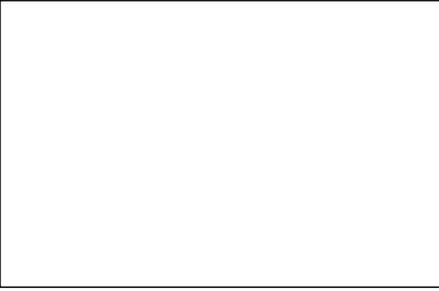
Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroch



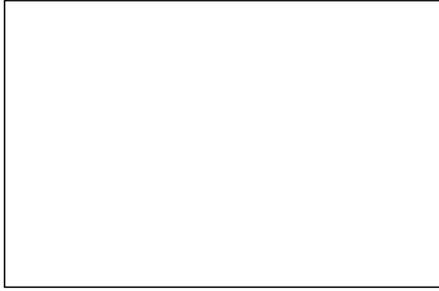
Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroch



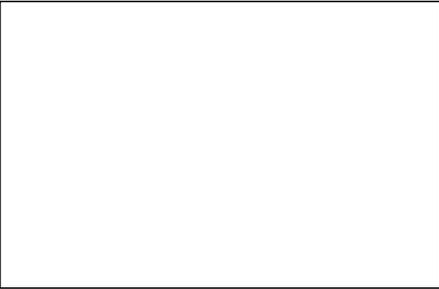
Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroch



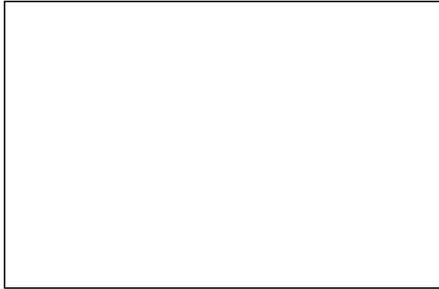
Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Flottebranche



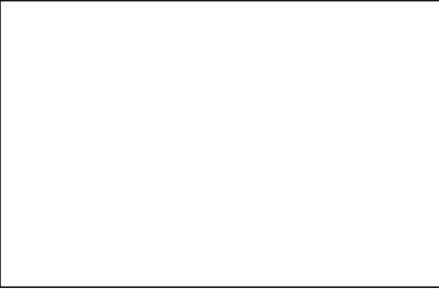
Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Flottebranche



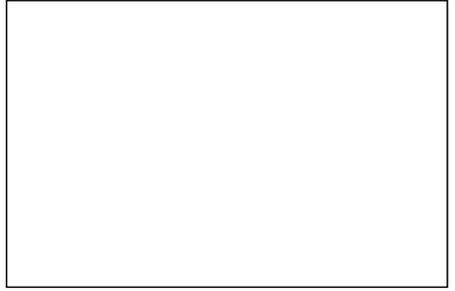
Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



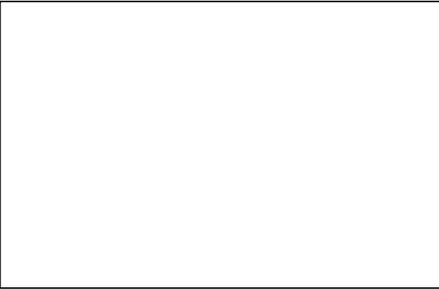
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



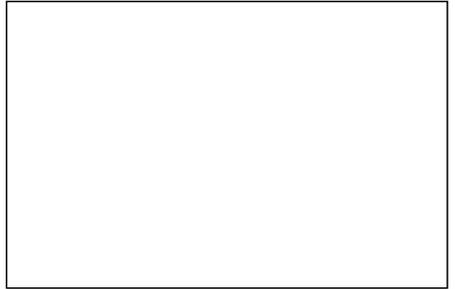
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



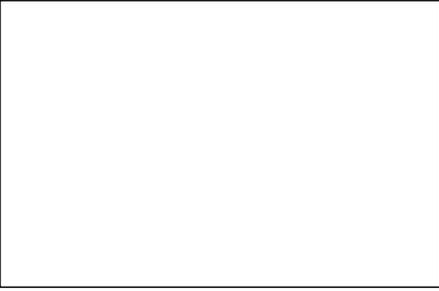
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



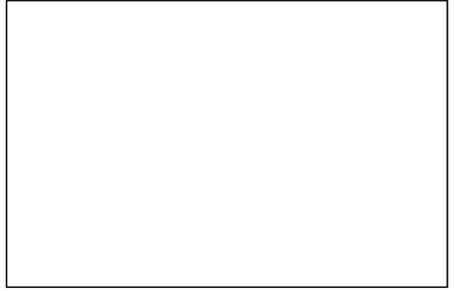
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



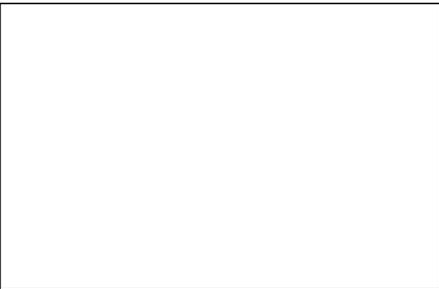
Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



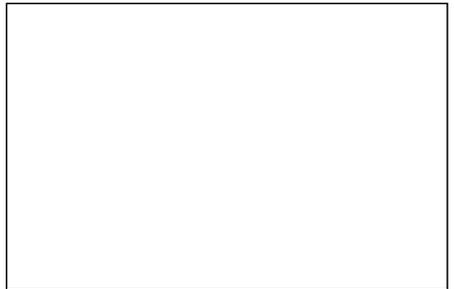
Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



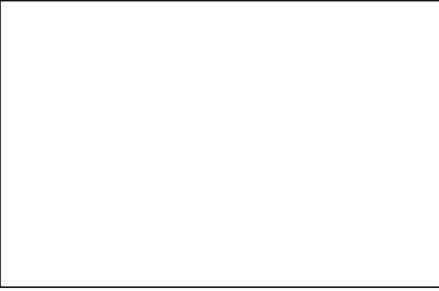
Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



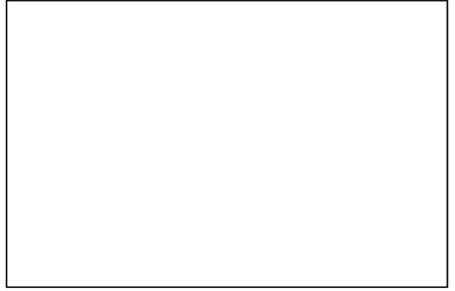
Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



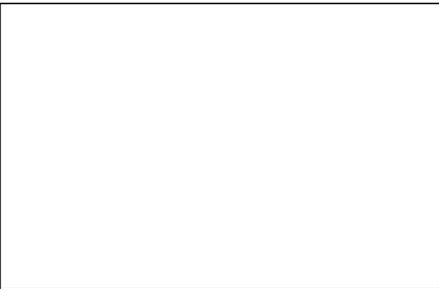
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Noirepercée



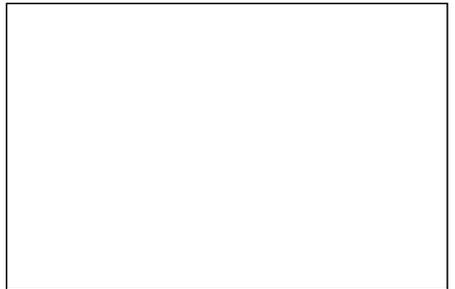
Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



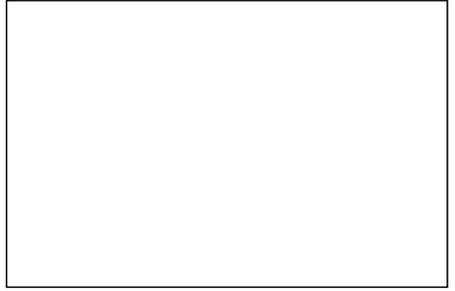
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech



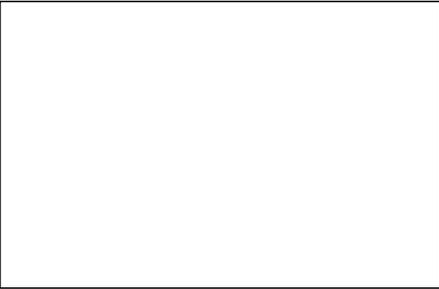
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



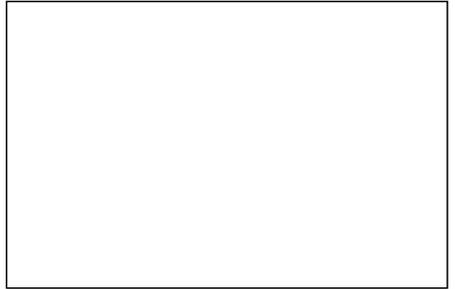
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech



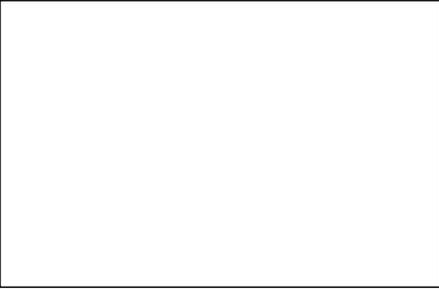
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce



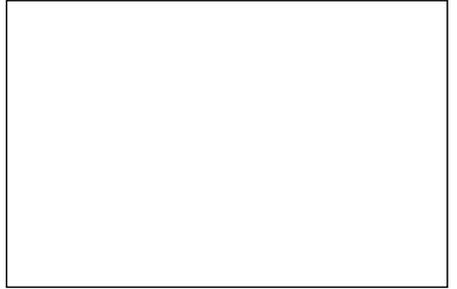
Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



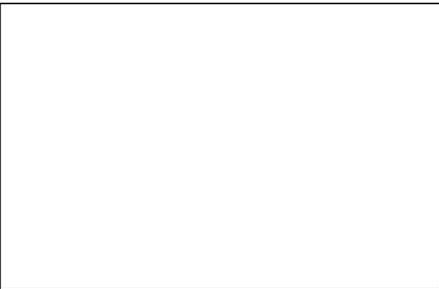
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce



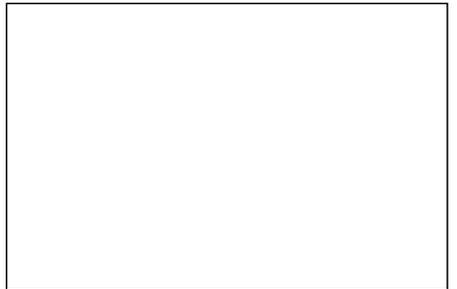
Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire en bord de route



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Reliquaire en bord de route : Piochez une carte si vous contrôlez un artefact. Piochez une carte si vous contrôlez un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire en bord de route



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Reliquaire en bord de route : Piochez une carte si vous contrôlez un artefact. Piochez une carte si vous contrôlez un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire en bord de route



Terrain

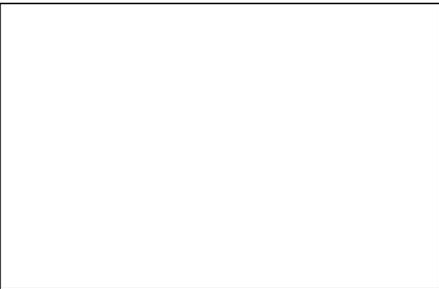
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Reliquaire en bord de route : Piochez une carte si vous contrôlez un artefact. Piochez une carte si vous contrôlez un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire en bord de route



Terrain

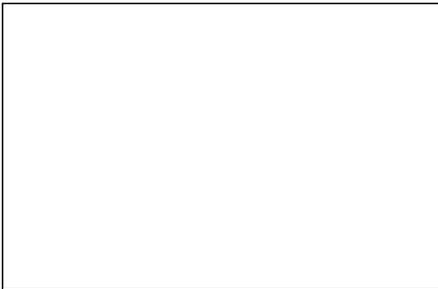
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Reliquaire en bord de route : Piochez une carte si vous contrôlez un artefact. Piochez une carte si vous contrôlez un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Salle des oracles



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et que si vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle des oracles



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et que si vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle des oracles



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et que si vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle des oracles



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et que si vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.

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

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

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

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

Tombe aquatique



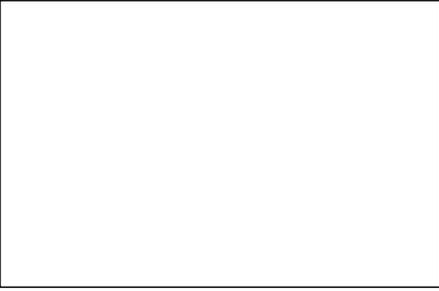
Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Tombeau luxuriant



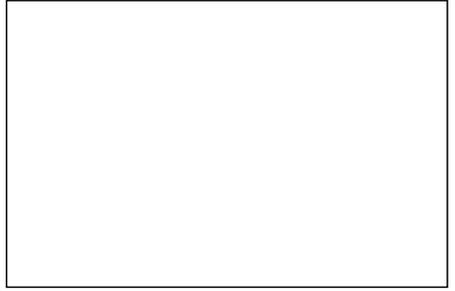
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant



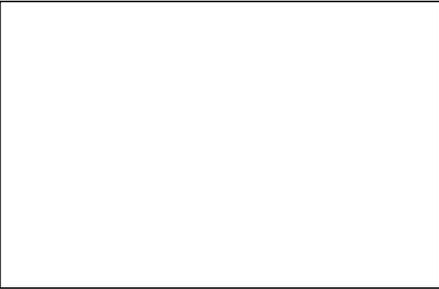
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant



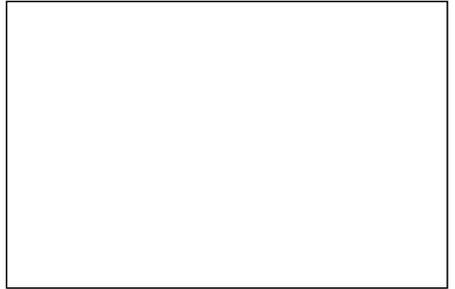
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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 Raffine



Terrain : plaine et île et marais

R

{{T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.)

La Tour de Raffine arrive sur le champ de bataille engagée.

Recyclage {3} {{3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt

R

{{T}: Ajoutez {W}, {B} ou {G}.)

Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt

R

{{T}: Ajoutez {W}, {B} ou {G}.)

Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Ketría



Terrain forêt et île et montagne

R

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

Le Triome de Ketría arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

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

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

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

Triome de Raugrin



Terrain île et montagne et plaine

R

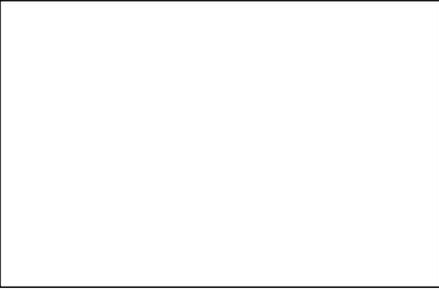
{{T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.)

Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Raugrin



Terrain île et montagne et plaine

R

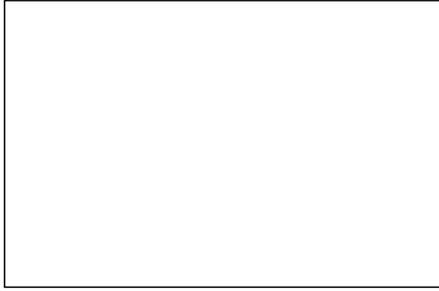
{{T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.)

Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Raugrin



Terrain île et montagne et plaine

R

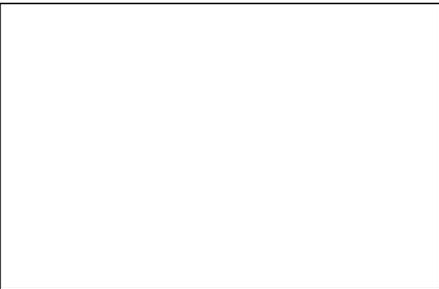
{{T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.)

Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Raugrin



Terrain île et montagne et plaine

R

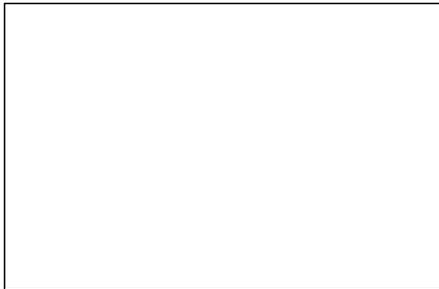
{{T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.)

Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Savai



Terrain montagne et plaine et marais

R

{{T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.)

Le Triome de Savai arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Savai



Terrain montagne et plaine et marais

R

{{T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.)

Le Triome de Savai arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

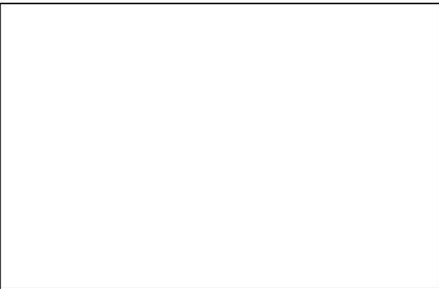
{{T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

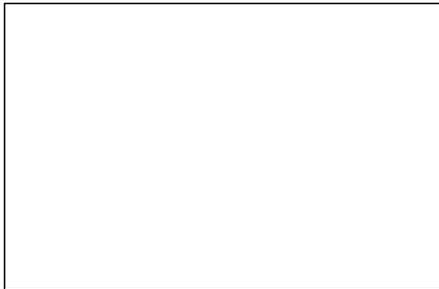
{{T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

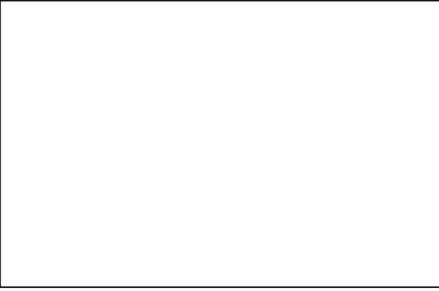
{{T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

((T): Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin



Terrain

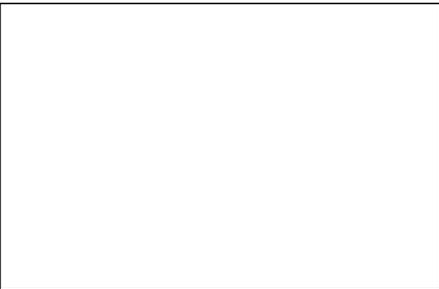
U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

(T) : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin



Terrain

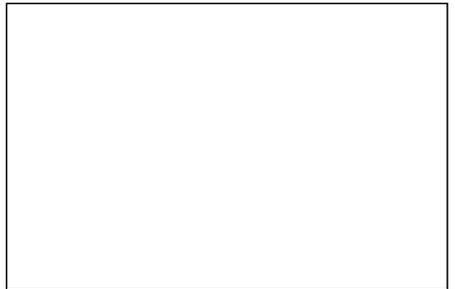
U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

(T) : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin



Terrain

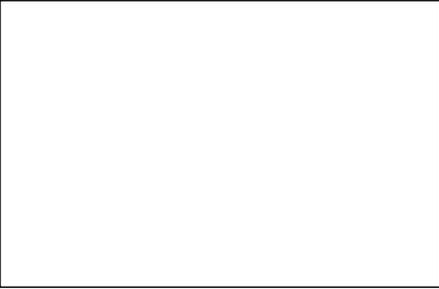
U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

(T) : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin



Terrain

U

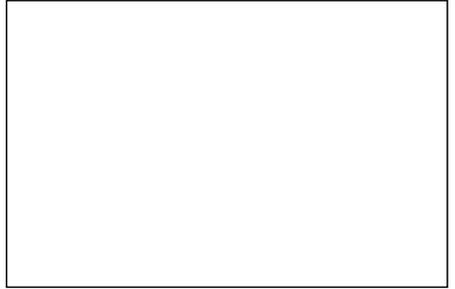
Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boussole de navigateur

{1}



Artefact

C

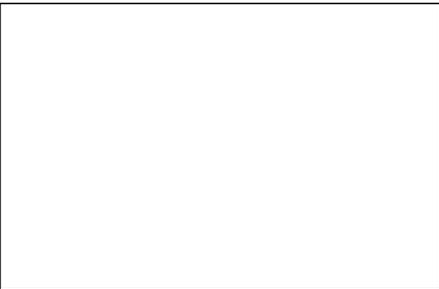
Quand la Boussole de navigateur arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{T} : Jusqu'à la fin du tour, un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boussole de navigateur

{1}



Artefact

C

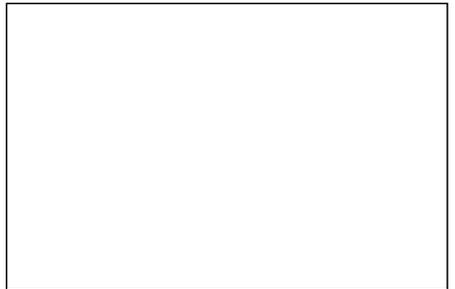
Quand la Boussole de navigateur arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{T} : Jusqu'à la fin du tour, un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boussole de navigateur

{1}



Artefact

C

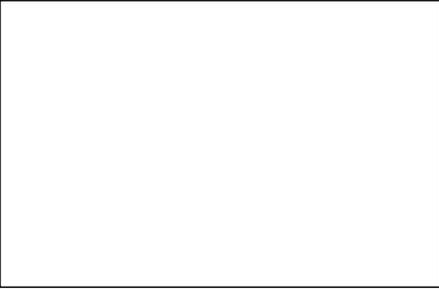
Quand la Boussole de navigateur arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{T} : Jusqu'à la fin du tour, un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boussole de navigateur

{1}



Artefact

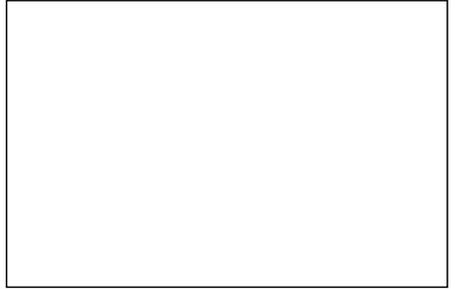
C

Quand la Boussole de navigateur arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
{T} : Jusqu'à la fin du tour, un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citrouille

{1}



Artefact

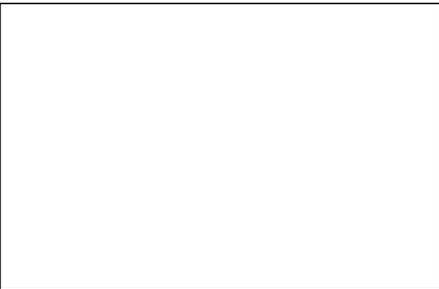
C

{1}, {T}, sacrifiez la Citrouille : Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Piochez une carte.
{1}, exilez la Citrouille depuis votre cimetière : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citrouille

{1}



Artefact

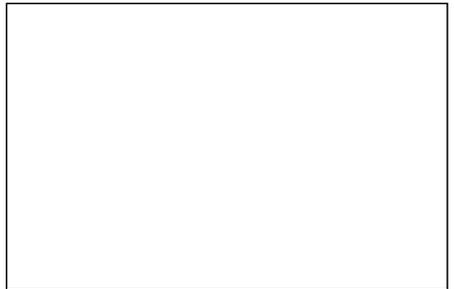
C

{1}, {T}, sacrifiez la Citrouille : Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Piochez une carte.
{1}, exilez la Citrouille depuis votre cimetière : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citrouille

{1}



Artefact

C

{1}, {T}, sacrifiez la Citrouille : Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Piochez une carte.
{1}, exilez la Citrouille depuis votre cimetière : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citrouille {1}



Artefact C

{1}, {T}, sacrifiez la Citrouille : Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Piochez une carte.
 {1}, exilez la Citrouille depuis votre cimetière : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne sertie de runes {3}

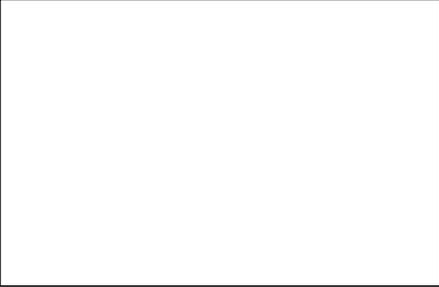


Artefact : équipement U

Quand la Couronne sertie de runes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque, votre main et/ou votre cimetière une carte de rune et la mettre sur le champ de bataille, attachée à la Couronne sertie de runes. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.
 La créature équipée gagne +1/+1.
 Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Codex de Jodah {5}

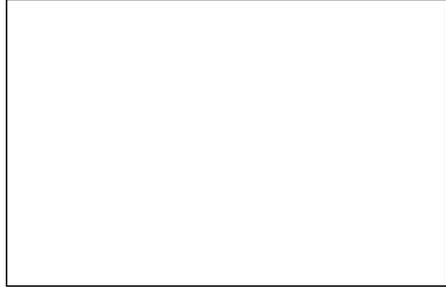


Artefact U

<i>?>Domaine</i> ? {5}, {T} : Piochez une carte. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne sertie de runes {3}



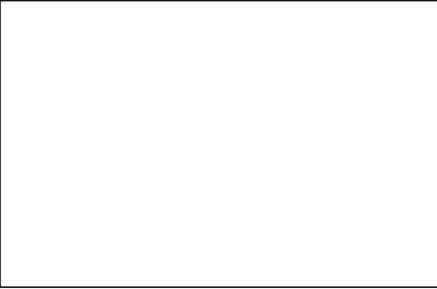
Artefact : équipement U

Quand la Couronne sertie de runes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque, votre main et/ou votre cimetière une carte de rune et la mettre sur le champ de bataille, attachée à la Couronne sertie de runes. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.
 La créature équipée gagne +1/+1.
 Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir du cosmos

{4}



Artefact

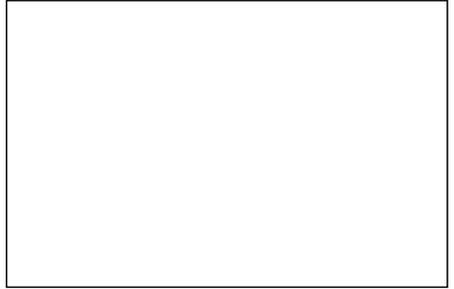
R

Au début de votre étape de fin, piochez une carte si votre total de points de vie est supérieur à votre total de points de vie de départ. Sinon, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipement de rechange

{2}



Artefact

C

L'Équipement de rechange arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Équipement de rechange arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{2}, {T}, sacrifiez l'Équipement de rechange : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir du cosmos

{4}



Artefact

R

Au début de votre étape de fin, piochez une carte si votre total de points de vie est supérieur à votre total de points de vie de départ. Sinon, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipement de rechange

{2}



Artefact

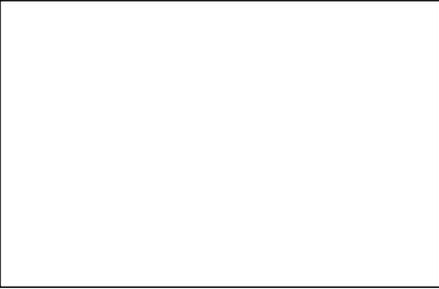
C

L'Équipement de rechange arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Équipement de rechange arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{2}, {T}, sacrifiez l'Équipement de rechange : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipement de rechange

{2}



Artefact

C

L'Équipement de rechange arrive sur le champ de bataille engagé.

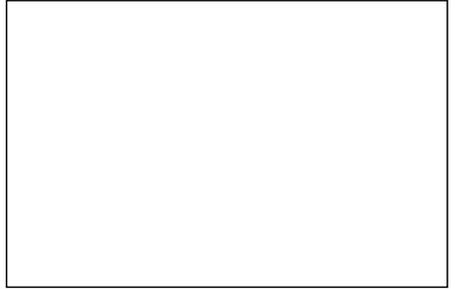
Quand l'Équipement de rechange arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{2}, {T}, sacrifiez l'Équipement de rechange : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine du renouveau

{1}



Artefact

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

{3}, sacrifiez la Fontaine du renouveau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipement de rechange

{2}



Artefact

C

L'Équipement de rechange arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Équipement de rechange arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{2}, {T}, sacrifiez l'Équipement de rechange : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}



Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.

{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire du dédale de l'esprit

{2}



Artefact

R

{T}, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit : Regard 1.

{2}, {T}, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit : Piochez une carte.

Quand il y a au moins quatre marqueurs « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit, exilez-le. Si vous faites ainsi, vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire du dédale de l'esprit

{2}



Artefact

R

{T}, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit : Regard 1.

{2}, {T}, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit : Piochez une carte.

Quand il y a au moins quatre marqueurs « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit, exilez-le. Si vous faites ainsi, vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire du dédale de l'esprit

{2}



Artefact

R

{T}, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit : Regard 1.

{2}, {T}, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit : Piochez une carte.

Quand il y a au moins quatre marqueurs « page » sur le Grimoire du dédale de l'esprit, exilez-le. Si vous faites ainsi, vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgée

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.

Équipement de créature légendaire {3}

Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

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

Lettre d'admission

{3}



Artefact

C

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

{2}, {T}, sacrifiez la Lettre d'admission : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Celestus

{3}



Artefact légendaire

R

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Celestus arrive sur le champ de bataille.

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

{3}, {T} : Si c'est la nuit, on passe au jour. Sinon, on passe à la nuit. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous gagnez 1 point de vie. Vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luxior, don de Giada

{1}



Artefact légendaire : équipement

M

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur sur elle.

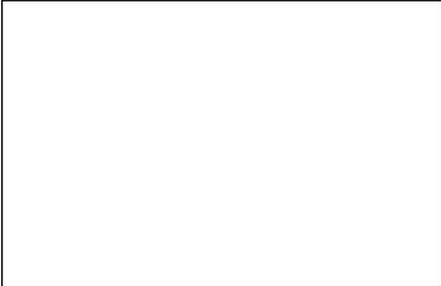
Le permanent équipé n'est pas un planeswalker et est une créature en plus de ses autres types. (Les capacités de loyauté peuvent toujours être activées.)

Équipement de planeswalker {1}

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique d'Orazca {3}



Artefact **C**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
 {T} : Ajoutez {C}.
 {T}, sacrifiez la Relique d'Orazca : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique d'Orazca {3}

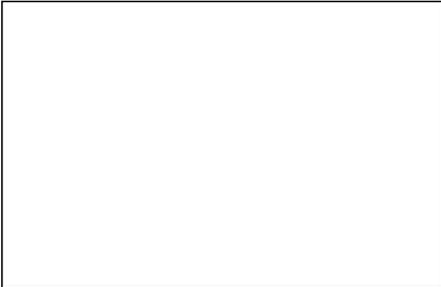


Artefact **C**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
 {T} : Ajoutez {C}.
 {T}, sacrifiez la Relique d'Orazca : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique d'Orazca {3}

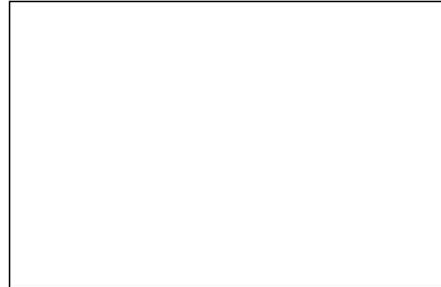


Artefact **C**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
 {T} : Ajoutez {C}.
 {T}, sacrifiez la Relique d'Orazca : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf d'or {2}

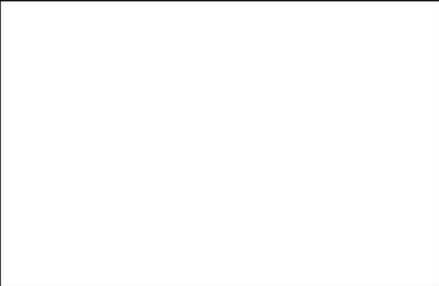


Artefact : nourriture **C**

Quand l'?uf d'or arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
 {1}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
 {2}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf d'or {2}



Artefact : nourriture **C**

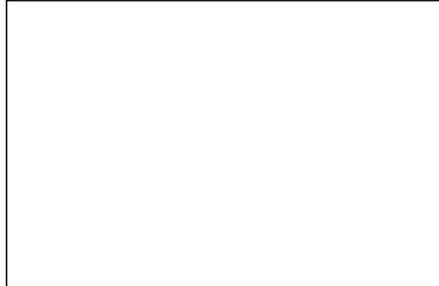
Quand l'?uf d'or arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf d'or {2}



Artefact : nourriture **C**

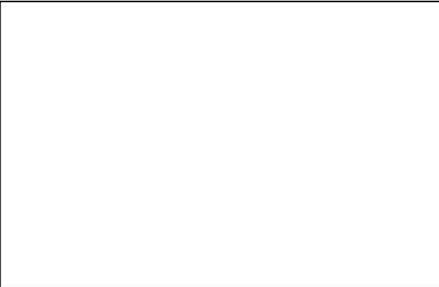
Quand l'?uf d'or arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf d'or {2}



Artefact : nourriture **C**

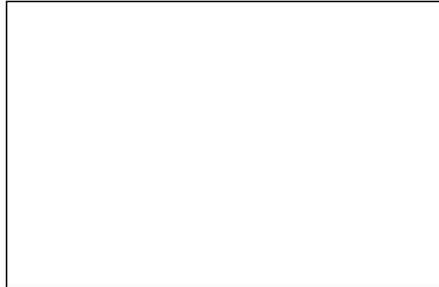
Quand l'?uf d'or arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde



Planeswalker légendaire : Nissa **R**

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez 5 dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, artisane de feu {2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra **R**

À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est retiré de Chandra, artisane du feu, elle inflige autant de blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, c?ur de feu {3}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra **M**

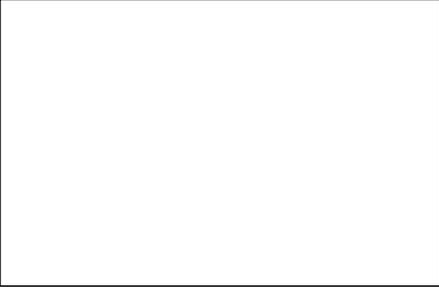
{+1} : Défaussez-vous de votre main, puis exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière.

{+1} : Chandra, c?ur de feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

{-9} : Cherchez dans votre cimetière et dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'éphémère et/ou de rituel rouges, exilez-les, et mélangez ensuite votre bibliothèque. Vous pouvez les lancer ce tour-ci. Ajoutez six

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, artisane de feu {2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra **R**

À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est retiré de Chandra, artisane du feu, elle inflige autant de blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

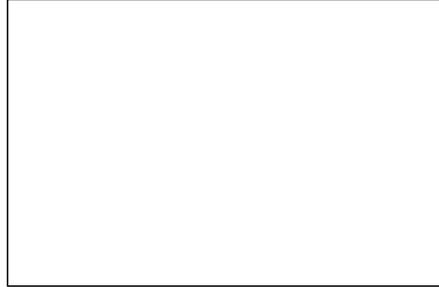
{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, c?ur de feu {3}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Défaussez-vous de votre main, puis exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière.

{+1} : Chandra, c?ur de feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

{-9} : Cherchez dans votre cimetière et dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'éphémère et/ou de rituel rouges, exilez-les, et mélangez ensuite votre bibliothèque. Vous pouvez les lancer ce tour-ci. Ajoutez six

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, fournaise éveillée

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

{+2} : Chaque adversaire gagne un emblème avec "Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 1 blessure."

{-3} : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessures à chaque créature non-Élémental.

{-X} : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir, ce sort, exilée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne novice

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

U

{+1} : Les élémentaux que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{-1} : Ajoutez {R}{R}.

{-2} : Chandra, pyromancienne novice inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne novice

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

U

{+1} : Les élémentaux que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{-1} : Ajoutez {R}{R}.

{-2} : Chandra, pyromancienne novice inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Impératrice Vagabonde

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire

M

Flash

Tant que l'Impératrice Vagabonde est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci, vous pouvez activer ses capacités de loyauté à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

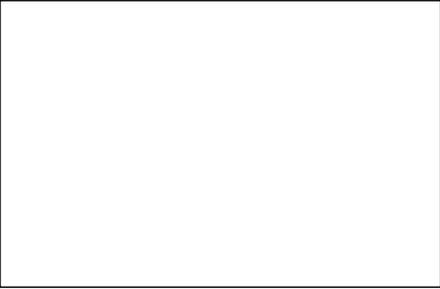
{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{-1} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Samourai avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-2} : Exilez une créature engagée ciblée. Vous gagnez 2 points de vie.

L'Impératrice Vagabonde {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire **M**

Flash

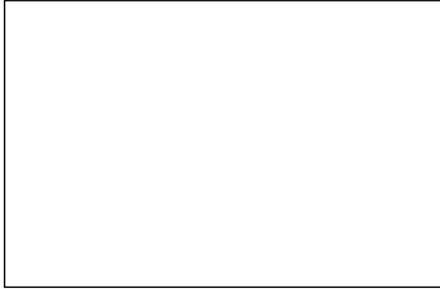
Tant que l'Impératrice Vagabonde est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci, vous pouvez activer ses capacités de loyauté à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{-1} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Samouraï avec la vigilance.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-2} : Exilez une créature engagée ciblée. Vous gagnez 2 points de vie.

La Vagabonde {3}{W}



Planeswalker légendaire **U**

Prévenez tous les blessures non-combat qui devraient être infligées à vous et aux autres permanents que vous contrôlez.

{-2} : Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Impératrice Vagabonde {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire **M**

Flash

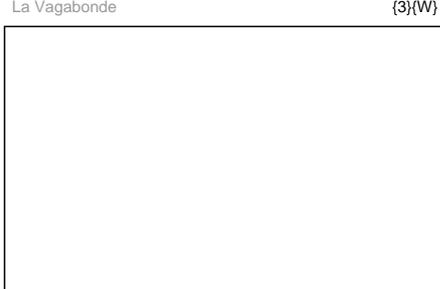
Tant que l'Impératrice Vagabonde est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci, vous pouvez activer ses capacités de loyauté à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{-1} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Samouraï avec la vigilance.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-2} : Exilez une créature engagée ciblée. Vous gagnez 2 points de vie.

La Vagabonde {3}{W}



Planeswalker légendaire **U**

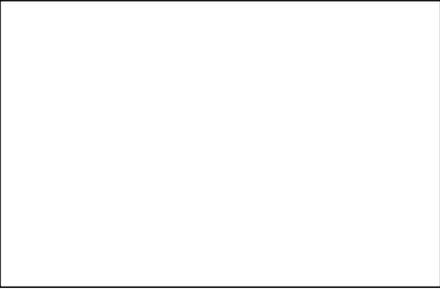
Prévenez tous les blessures non-combat qui devraient être infligées à vous et aux autres permanents que vous contrôlez.

{-2} : Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Vagabonde {3}{W}



Planeswalker légendaire U

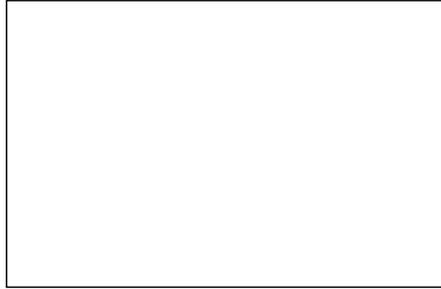
Prévenez tous les blessures non-combat qui devraient être infligées à vous et aux autres permanents que vous contrôlez.

{-2} : Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaito Shizuki {1}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Kaito M

Au début de votre étape de fin, si Kaito Shizuki est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il passe hors phase.

{+1} : Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

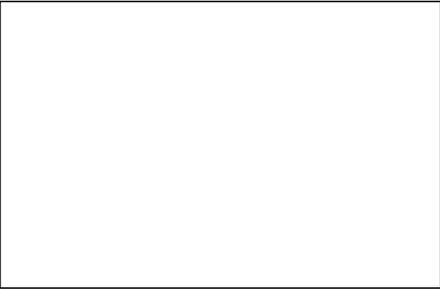
{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Ninja avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois 3/ qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature bleue ou noire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Vagabonde {3}{W}



Planeswalker légendaire U

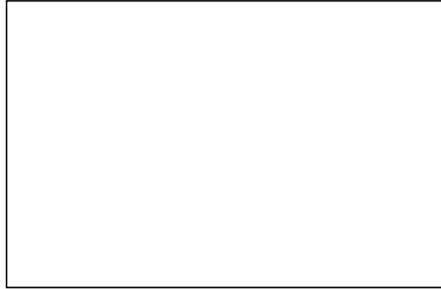
Prévenez tous les blessures non-combat qui devraient être infligées à vous et aux autres permanents que vous contrôlez.

{-2} : Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa des branches enténébrées {2}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Nissa M

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « loyauté » sur Nissa des branches enténébrées.

{+1} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez faire qu'il devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité et la menace jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-5} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez de votre main ou de votre cimetière avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa des branches enténébrées

{2}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « loyauté » sur Nissa des branches enténébrées.

{+1} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez faire qu'il devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité et la menace jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-5} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez de votre main ou de votre cimetière avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Mutilation d'Hagra

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si un adversaire ne contrôle aucun terrain de base.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation d'Hagra

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si un adversaire ne contrôle aucun terrain de base.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Vitu-Ghazi

{3}{G}{G}

Éphémère

R

Mettez neuf marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature légendaire 0/0 Élémental avec la célérité appelée Vitu-Ghazi. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}

Éphémère

R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}

Éphémère

R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}

Éphémère

R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}

Éphémère

R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation // Répartition {1}{UB}{3}{U}{B}



Éphémère / Rituel U

Révélation
{1}{UB}
<i>Rituel</i>

Surveillez 2, puis piochez une carte. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Répartition
{3}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaque adversaire renvoie un permanent non-terrain qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents qu'il contrôle dans la main de son propriétaire, puis se défait d'une carte.

Révélation // Répartition {1}{UB}{3}{U}{B}



Éphémère / Rituel U

Révélation
{1}{UB}
<i>Rituel</i>

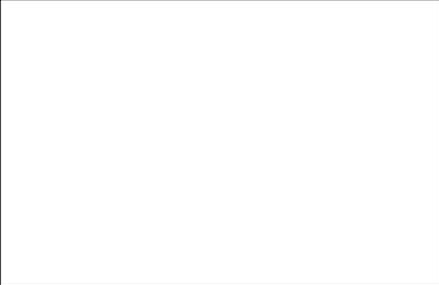
Surveillez 2, puis piochez une carte. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Répartition
{3}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaque adversaire renvoie un permanent non-terrain qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents qu'il contrôle dans la main de son propriétaire, puis se défait d'une carte.

Révélation // Répartition {1}{UB}{3}{U}{B}



Éphémère / Rituel U

Révélation
{1}{UB}
<i>Rituel</i>

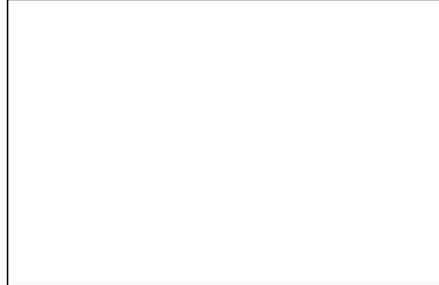
Surveillez 2, puis piochez une carte. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Répartition
{3}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaque adversaire renvoie un permanent non-terrain qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents qu'il contrôle dans la main de son propriétaire, puis se défait d'une carte.

Révélation // Répartition {1}{UB}{3}{U}{B}



Éphémère / Rituel U

Révélation
{1}{UB}
<i>Rituel</i>

Surveillez 2, puis piochez une carte. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Répartition
{3}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaque adversaire renvoie un permanent non-terrain qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents qu'il contrôle dans la main de son propriétaire, puis se défait d'une carte.

Spirale de croissance

{G}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de mortalité

{1}{B}

Enchantement : aura et rune

U

Enchanter : permanent

Quand la Rune de mortalité arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il a le contact mortel.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a « La créature équipée a le contact mortel. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}

Enchantement : saga

M

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

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-artefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de mortalité

{1}{B}

Enchantement : aura et rune

U

Enchanter : permanent

Quand la Rune de mortalité arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il a le contact mortel.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a « La créature équipée a le contact mortel. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : druide

{1}{G}



Enchantement : classe

U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{2}{G} : Niveau 2

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

{4}{G} : Niveau 3

Quand cette classe devient niveau 3, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature avec la célérité et « La magie et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. » C'est toujours un terrain.

Classe : druide

{1}{G}



Enchantement : classe

U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{2}{G} : Niveau 2

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

{4}{G} : Niveau 3

Quand cette classe devient niveau 3, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature avec la célérité et « La magie et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. » C'est toujours un terrain.

Classe : druide

{1}{G}



Enchantement : classe

U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{2}{G} : Niveau 2

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

{4}{G} : Niveau 3

Quand cette classe devient niveau 3, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature avec la célérité et « La magie et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. » C'est toujours un terrain.

Classe : druide

{1}{G}



Enchantement : classe

U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{2}{G} : Niveau 2

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

{4}{G} : Niveau 3

Quand cette classe devient niveau 3, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature avec la célérité et « La magie et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. » C'est toujours un terrain.

Classe : rôdeur

{1}{G}

Enchantement : classe

R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Quand la Classe : rôdeur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

{1}{G} : Niveau 2

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée.

{3}{G} : Niveau 3

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « (T) : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : rôdeur

{1}{G}

Enchantement : classe

R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Quand la Classe : rôdeur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

{1}{G} : Niveau 2

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée.

{3}{G} : Niveau 3

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

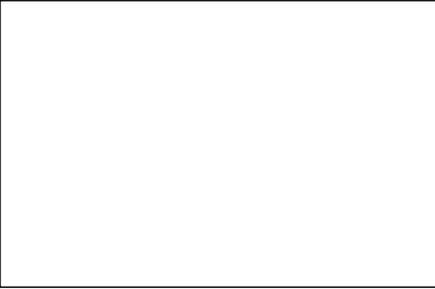
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « (T) : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

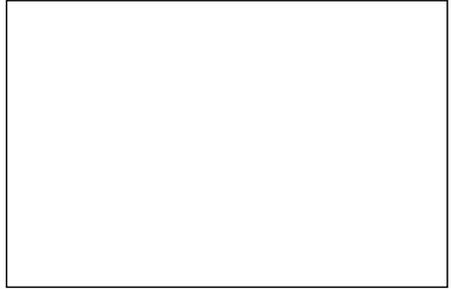
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'emprisonnement des Titans

{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 ? Chaque joueur meule trois cartes.

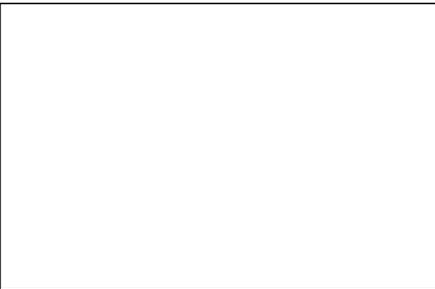
II ? Exilez jusqu'à deux cartes ciblées depuis des cimetières. Pour chaque carte de créature exilée de cette manière, vous gagnez 1 point de vie.

III ? Renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

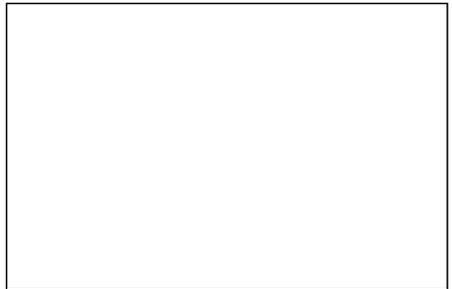
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'emprisonnement des Titans

{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 ? Chaque joueur meule trois cartes.

II ? Exilez jusqu'à deux cartes ciblées depuis des cimetières. Pour chaque carte de créature exilée de cette manière, vous gagnez 1 point de vie.

III ? Renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les nombreux voyages d'Azusa

{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 « sagesse ».)

I ? Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

II ? Vous gagnez 3 points de vie.

III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de puissance

{1}{G}

Enchantement : aura et rune

U

Enchanter : permanent

Quand la Rune de puissance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il gagne +1/+1 et a le piétinement.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il gagne +1/+1 et a le piétinement. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de puissance

{1}{G}

Enchantement : aura et rune

U

Enchanter : permanent

Quand la Rune de puissance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il gagne +1/+1 et a le piétinement.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il gagne +1/+1 et a le piétinement. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de vitesse

{1}{R}

Enchantement : aura et rune

U

Enchanter : permanent

Quand la Rune de vitesse arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il gagne +1/+0 et a la célérité.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a « La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de vitesse

{1}{R}

Enchantement : aura et rune

U

Enchanter : permanent

Quand la Rune de vitesse arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il gagne +1/+0 et a la célérité.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a « La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération inventive

{3}{U}

Enchantement : saga

R

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

I ? Renvoyez jusqu'à une cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.

II ? Renvoyez une carte d'artefact depuis votre cimetière dans votre main. Si vous ne pouvez pas le faire, piochez une carte.

III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : magicien

{U}

Enchantement : classe

U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

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

{2}{U} : Niveau 2

Quand cette classe devient niveau 2, piochez deux cartes.

{4}{U} : Niveau 3

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération inventive

{3}{U}

Enchantement : saga

R

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

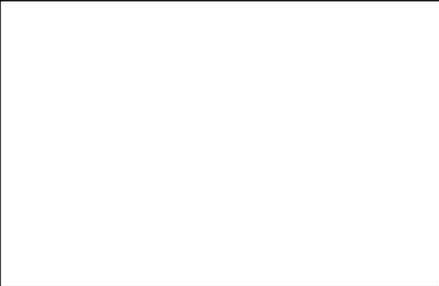
I ? Renvoyez jusqu'à une cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.

II ? Renvoyez une carte d'artefact depuis votre cimetière dans votre main. Si vous ne pouvez pas le faire, piochez une carte.

III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de vol {1}{U}



Enchantement : aura et rune U

Enchanter : permanent

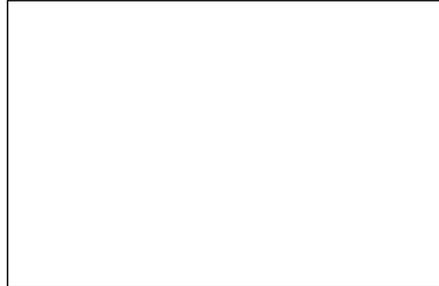
Quand la Rune de vol arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il a le vol.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a « La créature équipée a le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : clerc {W}



Enchantement : classe U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

{3}{W} : Niveau 2

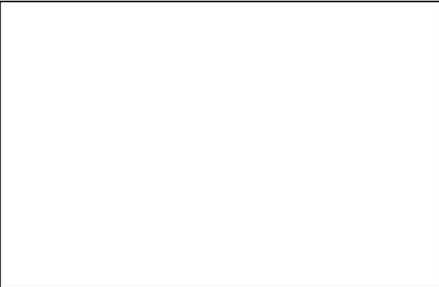
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{4}{W} : Niveau 3

Quand cette classe devient niveau 3, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de vol {1}{U}



Enchantement : aura et rune U

Enchanter : permanent

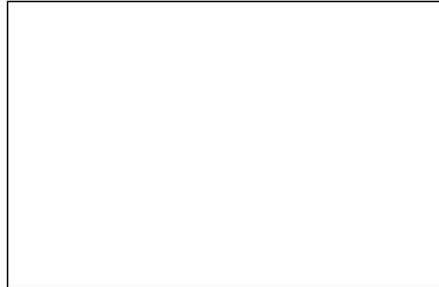
Quand la Rune de vol arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il a le vol.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a « La créature équipée a le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ils vécurent heureux... {2}{W}



Enchantement R

Quand Ils vécurent heureux... arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne 5 points de vie et pioche une carte.

Au début de votre entretien, s'il y a cinq couleurs parmi les permanents que vous contrôlez, s'il y a au moins six types de carte parmi les permanents que vous contrôlez et/ou les cartes de votre cimetière, et si votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ils vécurent heureux...

{2}{W}

Enchantement

R

Quand Ils vécurent heureux... arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne 5 points de vie et pioche une carte.

Au début de votre entretien, s'il y a cinq couleurs parmi les permanents que vous contrôlez, s'il y a au moins six types de carte parmi les permanents que vous contrôlez et/ou les cartes de votre cimetière, et si votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge félicard

{3}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Bête.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge félicard

{3}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Bête.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Règne de la vérité de Michiko

{1}{W}

Enchantement : saga

U

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

I, II ? Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Règne de la vérité de Michiko

{1}{W}

Enchantement : saga

U

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

I, II ? Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de subsistance

{1}{W}

Enchantement : aura et rune

U

Enchanter : permanent

Quand la Rune de subsistance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il a le lien de vie.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a « La créature équipée a le lien de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de subsistance

{1}{W}

Enchantement : aura et rune

U

Enchanter : permanent

Quand la Rune de subsistance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il a le lien de vie.

Tant que le permanent enchanté est un équipement, il a « La créature équipée a le lien de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement des dieux anciens

{2}{B}{G}

Enchantement : saga

U

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

I ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

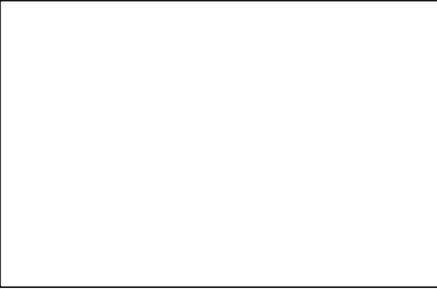
II ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact instantané jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement des dieux anciens

{2}{B}{G}



Enchantement : saga

U

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

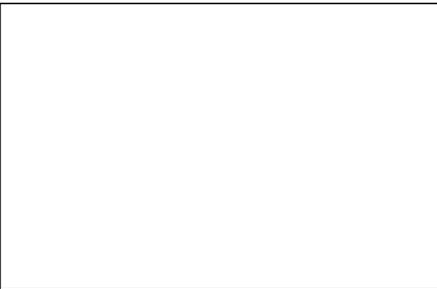
I ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

II ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact
Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Horsal jusqu'à la fin du tour.

Emprisonnement des dieux anciens

{2}{B}{G}



Enchantement : saga

U

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

I ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

II ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact
Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Horsal jusqu'à la fin du tour.