Analyste des répercussions {1}{G}

Créature : elfe et détective U

Quand l'Analyste des répercussions arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.
{3}{G}, sacrifiez l'Analyste des répercussions : Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade R

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azusa, égarée mais en quête {2}{G}

Créature légendaire : humain et moine R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Recouvreur elfe {G}

Créature : elfe et guerrier R

Le Recouvreur elfe gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins trois cartes de terrain dans votre cimetière.
{2}, {T}, sacrifiez un terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/2

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

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar {5}{G}{G}

Créature : élémental M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère d'Éméria {5}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer une carte de permanent non-terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si ce terrain est une plaine, vous pouvez renvoyer cette carte de permanent non-terrain sur le champ de bataille à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de Bala Ged {2}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition grandissante {4}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os {B}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet du Balrog {B}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {4}.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ramper hors de la cave {B}

Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Ciblez jusqu'à un zombie que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Flashback {3}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrer {G}

Rituel **R**

Tranchage {1}{B}{B}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte [de terrain de base], [révélez-la], mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol à la morgue {1}{B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Flashback {4}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}

Rituel **C**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation de la dryade {2}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Flashback {4}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans la fange {B}{G}

Rituel C

Choisissez une créature ciblée. Meulez quatre cartes, puis cette créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau {1}{G}

Rituel R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour des Cabaretti

Terrain **C**

Quand la Cour des Cabaretti arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile

Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

Terrain C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia

Terrain U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage trompeur

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Paysage trompeur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, de marais ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Recyclage {W}{B}{G} ({W}{B}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planque des Courtiers

Terrain **C**

Quand la Planque des Courtiers arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures

Terrain neigeux légendaire **M**

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.
{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.
Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine prometteuse

Terrain : caverne **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Veine prometteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée

Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition {1}

Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vigueur {1}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi {5}

Artefact M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit des mondes {2}{G}{G}

Artefact R

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.
{T} : Choisissez une carte de permanent non-terrain ciblée dans votre cimetière. Si vous n'avez pas lancé de sort ce tour-ci, vous pouvez lancer cette carte. Si vous faites ainsi, vous ne pouvez pas lancer de sorts supplémentaires ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement {G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteuse de haies {2}{G}{G}

Artefact : véhicule R

À chaque fois que la Déchiqueteuse de haies attaque, vous pouvez meuler deux cartes.
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mettez-la, engagée, sur le champ de bataille.
Pilotage 1

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration entique {2}{G}

Éphémère U

Sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ceux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux {2}{W}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée {1}{W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin {B}{G}

Éphémère R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affaire de la serre verrouillée {3}{G}

Enchantement : affaire R

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

À résoudre ? Vous contrôlez au moins sept terrains. (Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)

Résolue ? Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment, et vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts de créature et d'enchantement depuis le dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge félidar {3}{W}

Enchantement R

Toucheterre ? 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racines insidieuses {B}{G}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque plante que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast