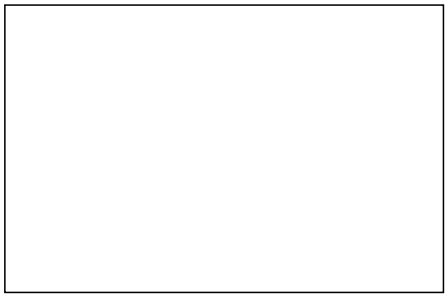
Obuun, ancêtre de Mul Daya {1}{R}{G}{W}



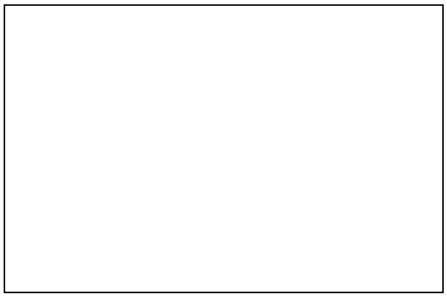
Créature légendaire : elfe et esprit **M**

Au début du combat pendant votre tour, ciblez jusqu'à un terrain que vous contrôlez. Il devient une créature X/X Élémental avec le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant la force d'Obuun. C'est toujours un terrain.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de grès {7}



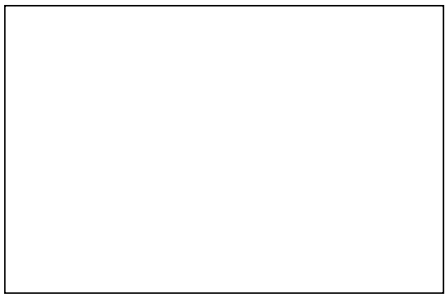
Créature-artefact : sphinx **U**

Vol
Quand l'Oracle de grès arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvanculteur {4}



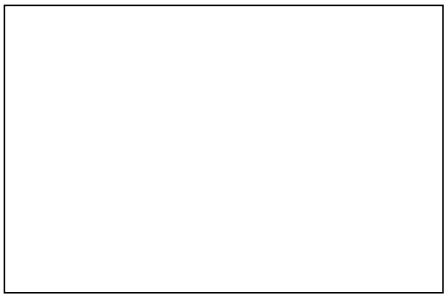
Créature-artefact : épouvantail **C**

À chaque fois que l'Épouvanculteur devient engagé, choisissez l'un ?
? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.
? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés {4}{G}{G}



Créature : bête **R**

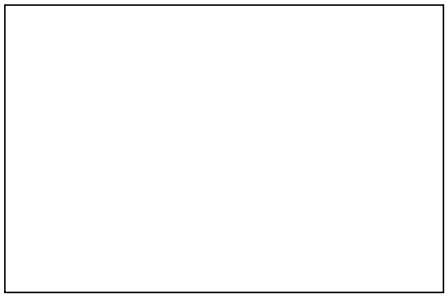
Piétinement
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



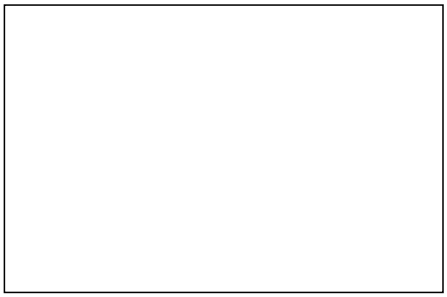
Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide du printemps {2}{G}



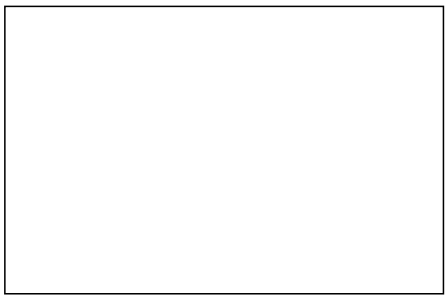
Créature : elfe et druide C

Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la garde d'ivoire {2}{G}



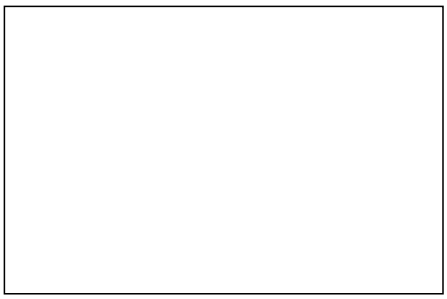
Créature : humain et guerrier C

Résilience {G} ({G}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleuse des étendues sauvages {2}{G}{G}



Créature : ondin et shamane R

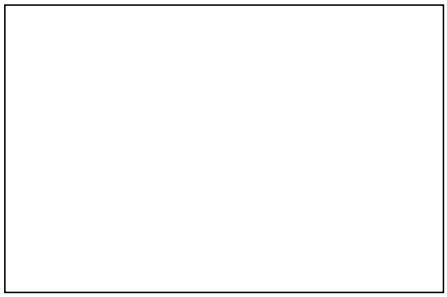
{X}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}



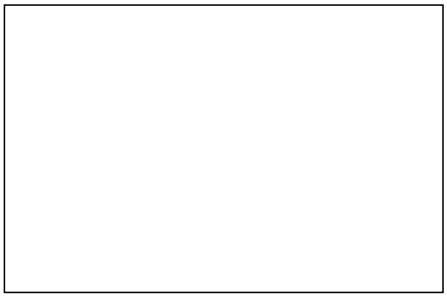
Créature : élémental **C**

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de tige de haricot {6}{G}



Créature : géant U

La force et l'endurance du Géant de tige de haricot sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

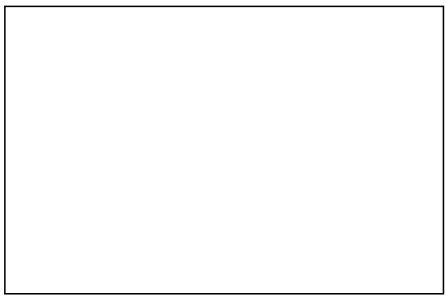
Pas fertiles {2}{G}
Rituel : aventure

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des fables {3}{G}{G}



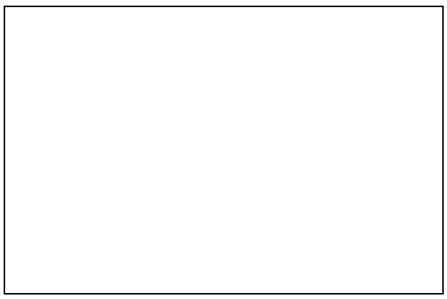
Créature : chat U

À chaque fois qu'au moins une créature non-Humain que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}



Créature : satyre **C**

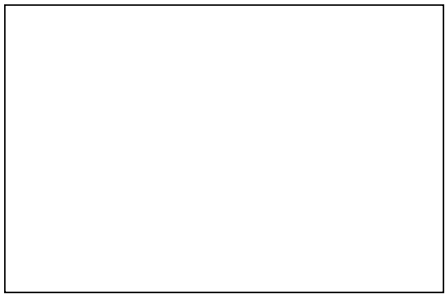
Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la perspicacité {4}{G}



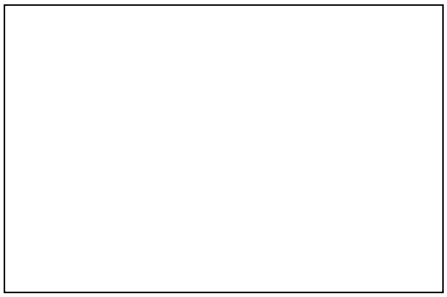
Créature : élémental U

Vigilance
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont la vigilance.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Multani, avatar de la Yavimaya {4}{G}{G}



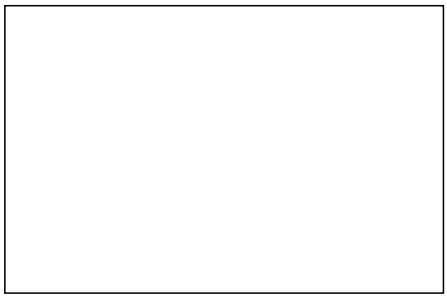
Créature légendaire : élémental et avatar M

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

Juge des façonneurs d'armures {3}{G}



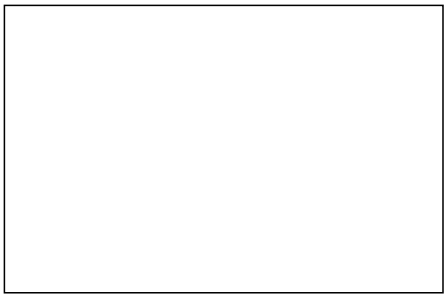
Créature : elfe et artificier U

Quand la Juge des façonneurs d'armures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan sylvestre {1}{G}



Créature : elfe et druide et allié R

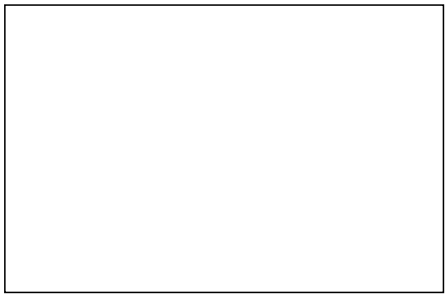
Vigilance
Tant que vous contrôlez au moins six terrains, le Partisan sylvestre et les créatures-terrains que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseur elfe {2}{G}



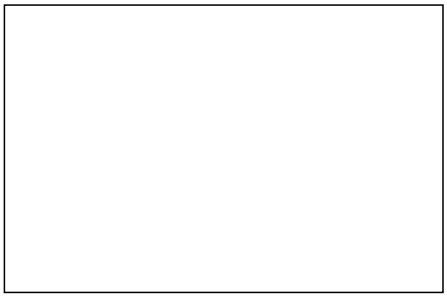
Créature : elfe et druide **C**

Quand le Rajeunisseur elfe arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre aux spores {3}{G}{G}



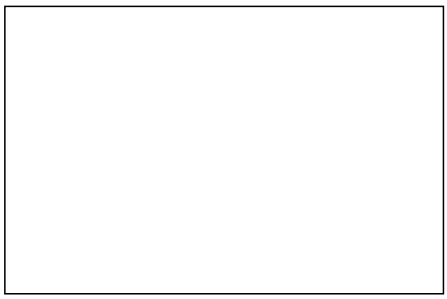
Créature : fongus **C**

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution {2}{G}



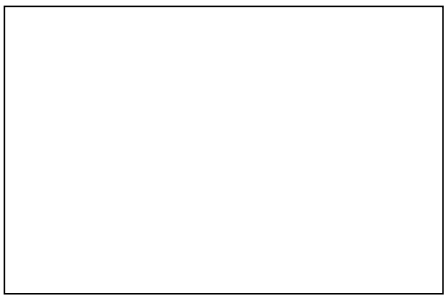
Créature : elfe et druide **U**

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}



Créature : humain et druide **C**

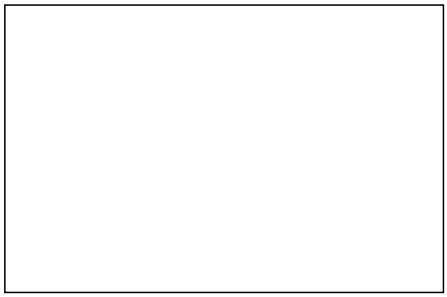
Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie de géode {4}{R}{R}



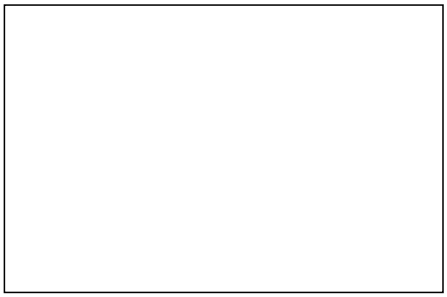
Créature : élémental R

Initiative
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, incitez chaque créature que le joueur ciblé contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition {3}{W}{W}{W}



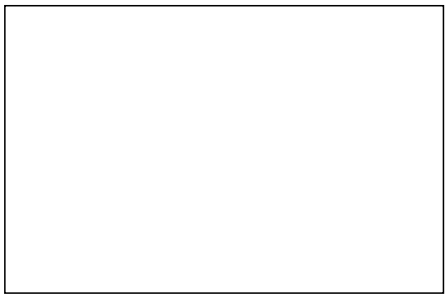
Créature : ange M

Vol
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.
Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria {2}{W}{W}



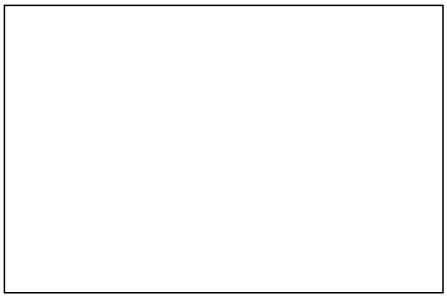
Créature : ange R

Vol
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère d'Éméria {5}{W}{W}



Créature : ange R

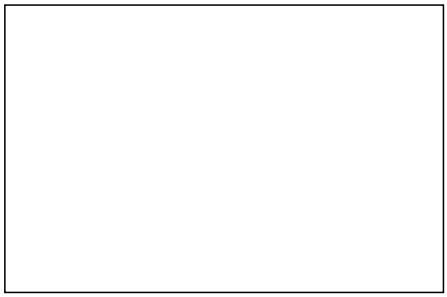
Vol
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer une carte de permanent non-terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si ce terrain est une plaine, vous pouvez renvoyer cette carte de permanent non-terrain sur le champ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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartographe kor {3}{W}



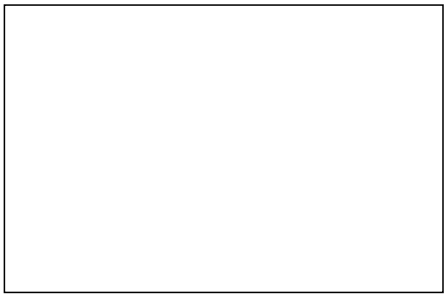
Créature : kor et éclaireur **C**

Quand la Cartographe kor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'écaille d'élite {4}{W}



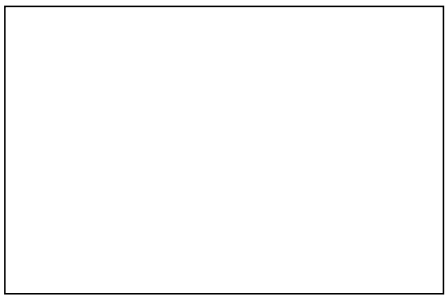
Créature : humain et soldat U

Quand le Garde d'écaille d'élite arrive sur le champ de bataille, renforcement 2. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauconnier abzan {2}{W}



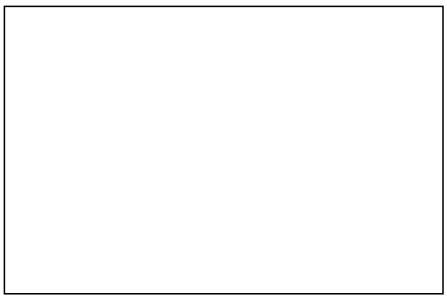
Créature : humain et soldat U

Résilience {W} ({W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des trésors {2}{W}{W}



Créature : chat et bête **M**

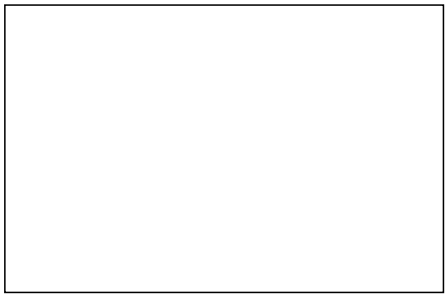
Vigilance
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, exilez une carte de permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 ciblée depuis votre cimetière.
Quand le Garde des trésors meurt, mettez sur le champ de bataille chaque carte de permanent qu'il a exilée, sous le contrôle du propriétaire de cette carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



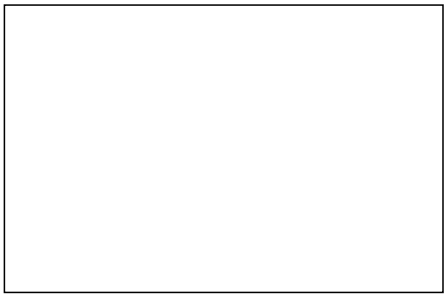
Créature : géant M

Vigilance
À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de rage {3}{R}{R}{G}{G}



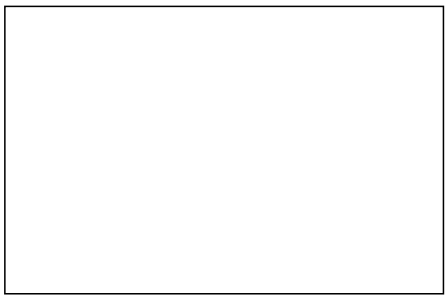
Créature légendaire : élémental M

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/5 rouge et verte Élémental.
À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage ou qu'un autre élémental que vous contrôlez meurt, Omnath inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mina et Denn, nés de la nature {2}{R}{G}



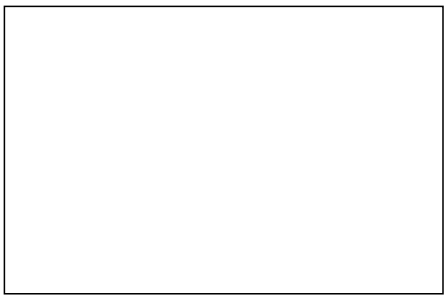
Créature légendaire : elfe et allié R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
{R}{G}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Une créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racinovore de Murasa {G}{W}



Créature : bête U

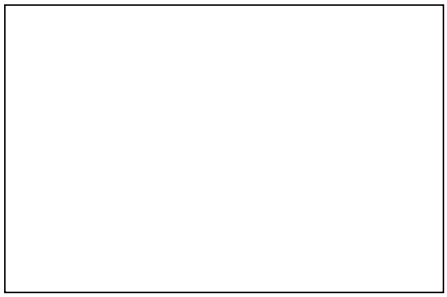
Vigilance
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de base de votre main.
{T} : Renvoyez un terrain de base ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade vivante {R}{R}{G}



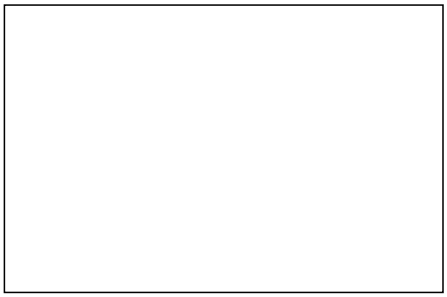
Créature : élémental R

{1}{R}, défaussez-vous d'une carte de terrain : La Tornade vivante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{G} : Renvoyez un terrain engagé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errances lointaines {2}{G}

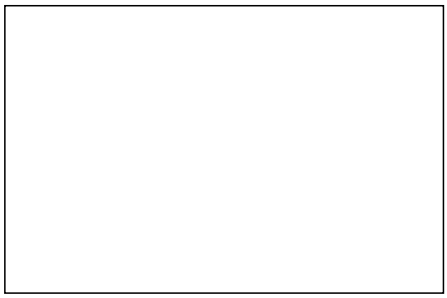


Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.
Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin sinueux {3}{G}

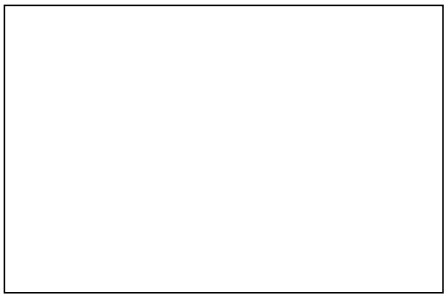


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et/ou de porte, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}



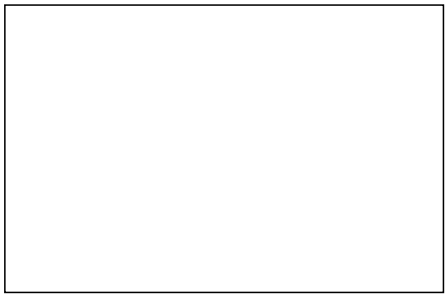
Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama {2}{G}

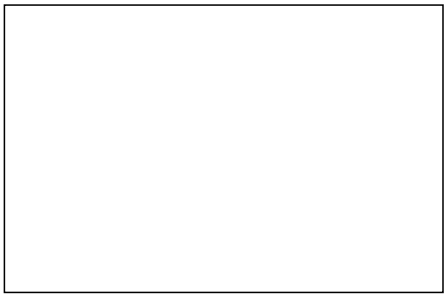


Rituel : arcane **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Révélation {3}{W}{W}{W}

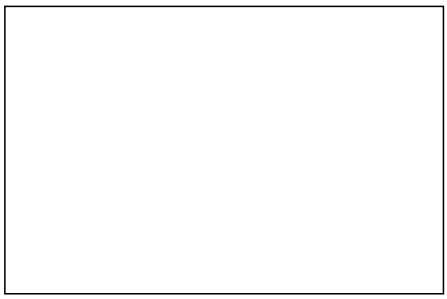


Rituel **R**

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il y a au moins dix permanents non-terrain sur le champ de bataille.
Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouveau de Nissa {5}{G}

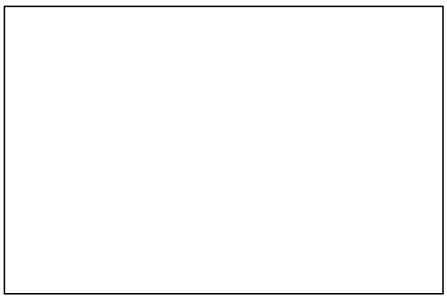


Rituel **R**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement planaire {3}{W}{W}



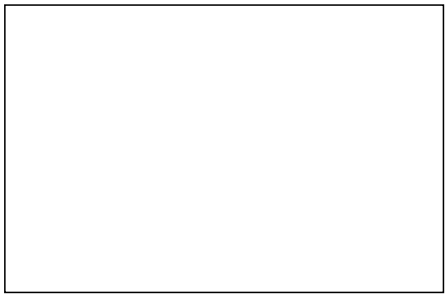
Rituel **R**

Détruisez toutes les créatures non-terrain.
Éveil 4 ? {5}{W}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour {5}{W}{W}{W}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut terrestre {R}{G}

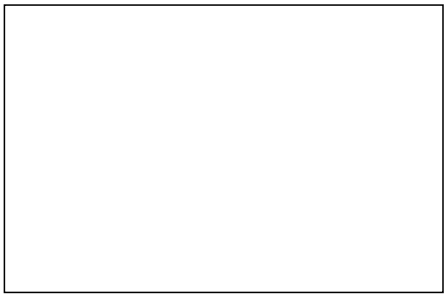


Rituel U

L'Assaut terrestre inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes cryptiques

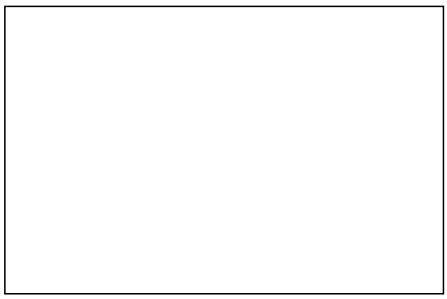


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez ce terrain : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain traître {6}{R}{G}

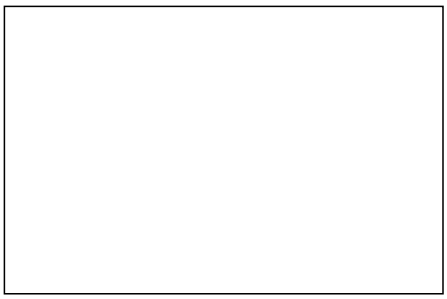


Rituel U

Le Terrain traître inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de terrains que ce joueur contrôle.
Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes aiguilles



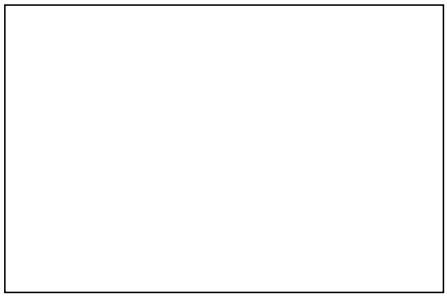
Terrain R

Les Cimes aiguilles arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.
{2}{R}{W} : Les Cimes aiguilles deviennent une créature 2/1 rouge et blanche Élémental avec la double initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

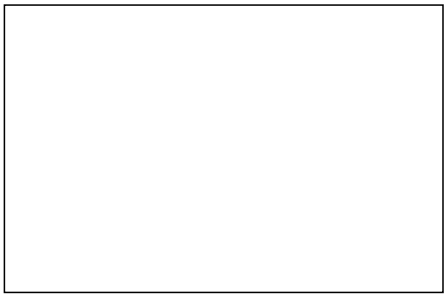


Terrain **C**

{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

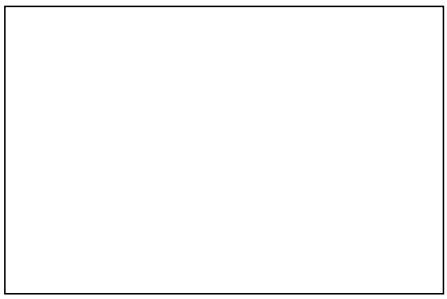


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

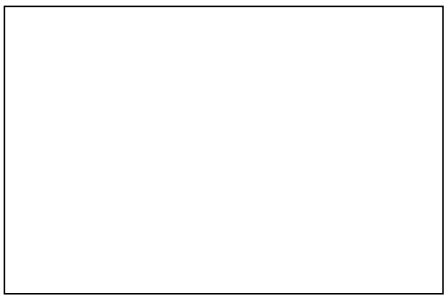


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



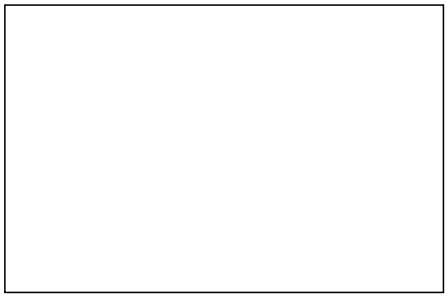
Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

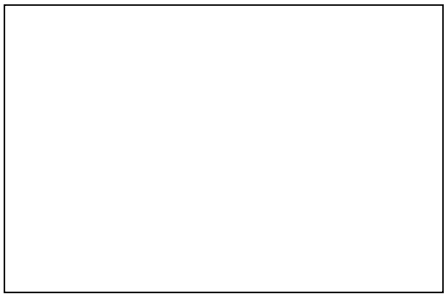


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

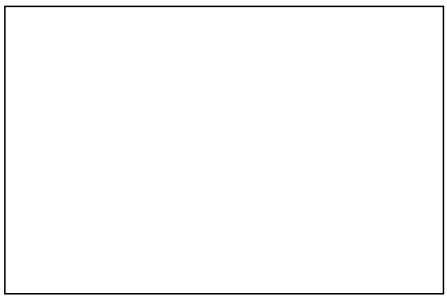


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

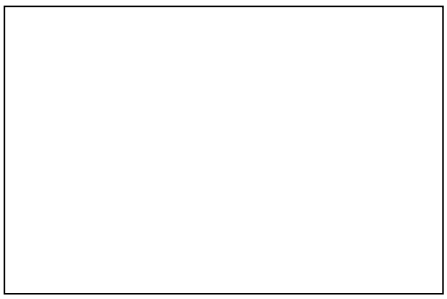


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

Terrain **U**

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

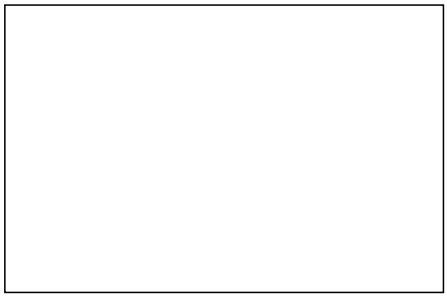
Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

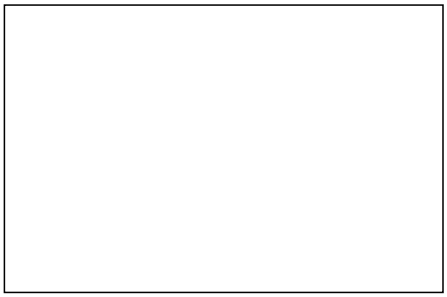


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya

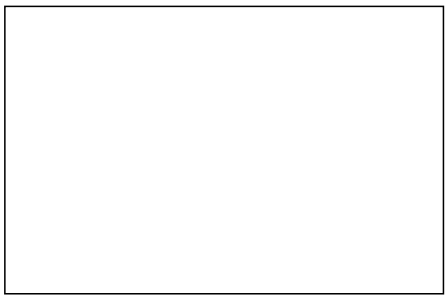


Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia

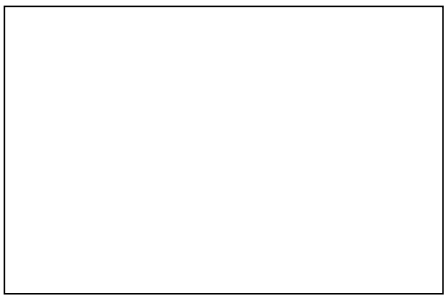


Terrain **U**

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



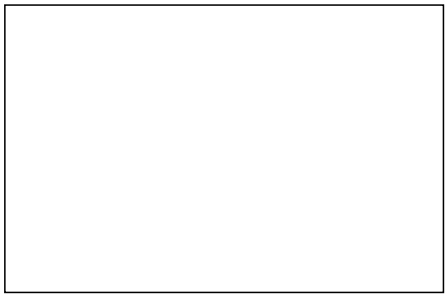
Terrain **U**

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

Plaine

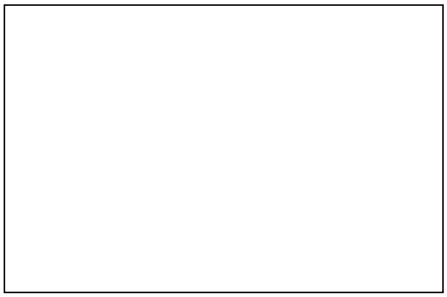


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

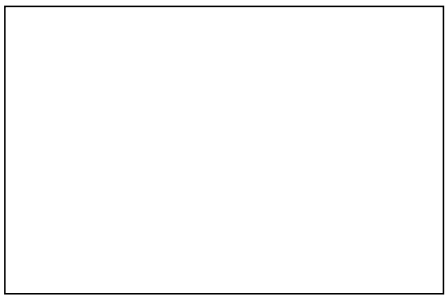


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

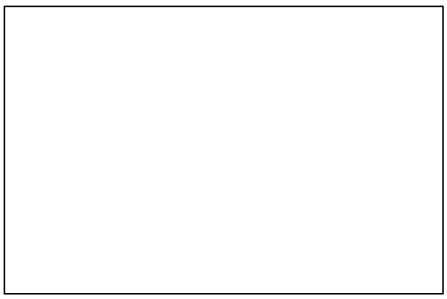


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

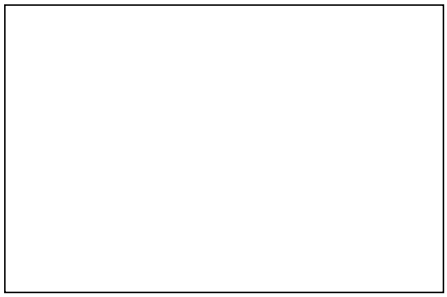
Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

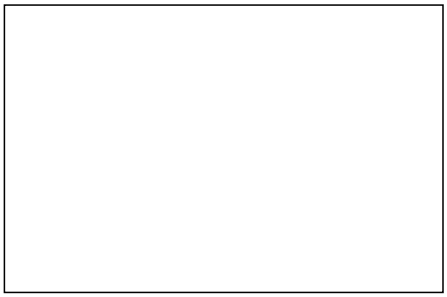


Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle

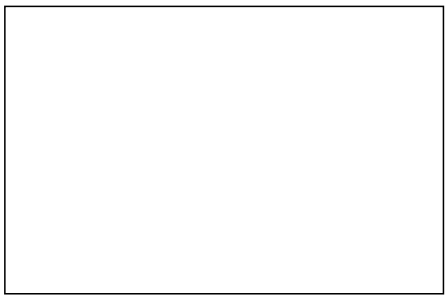


Terrain U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

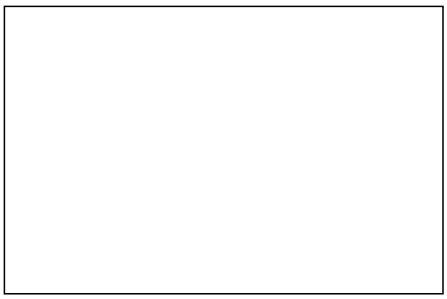


Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



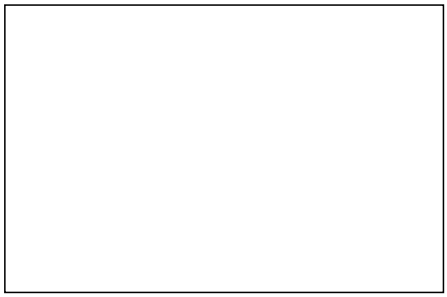
Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

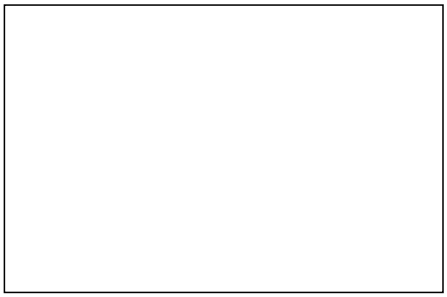


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

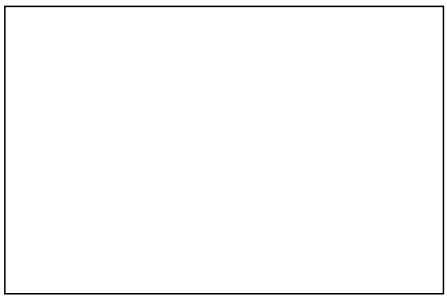


Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul

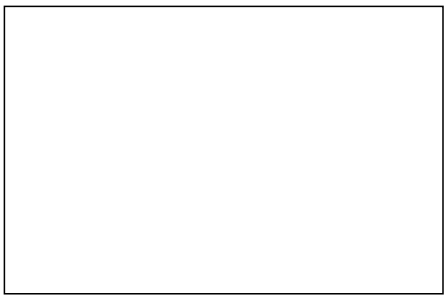


Terrain C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

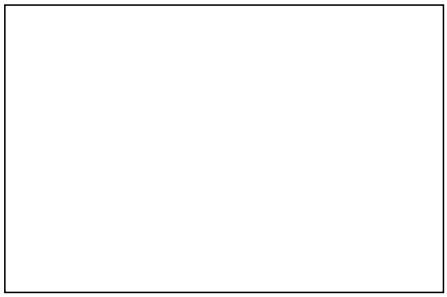


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

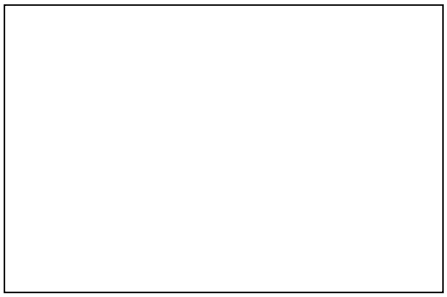


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur {2}{G}

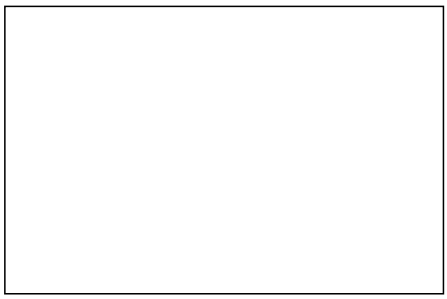


Éphémère **U**

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant {4}

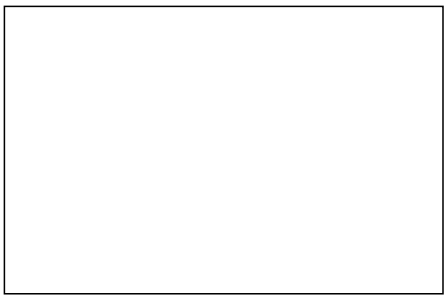


Artefact **R**

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}



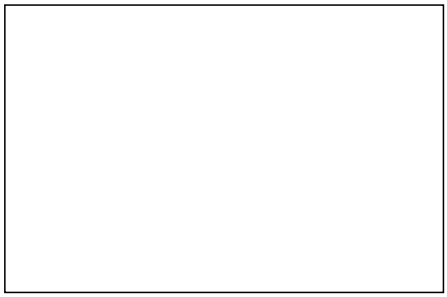
Éphémère **C**

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

Résurgence du Roulis {2}{G}

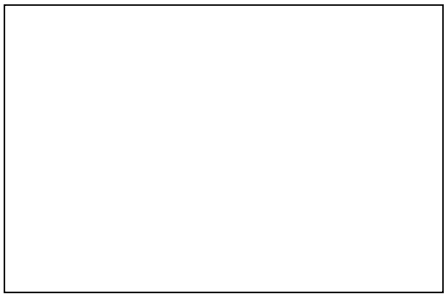


Éphémère U

Sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

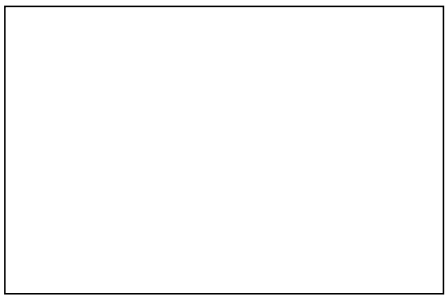


Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour du Languebestion {4}{G}



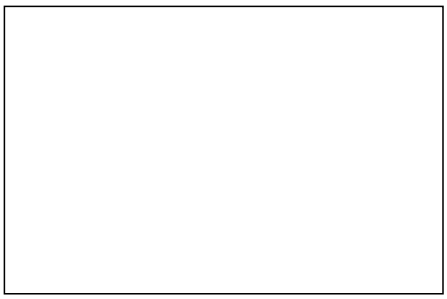
Éphémère R

Choisissez l'un ?
? Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures non-Humain que vous contrôlez.

? Les créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écraser la contrebande {3}{W}



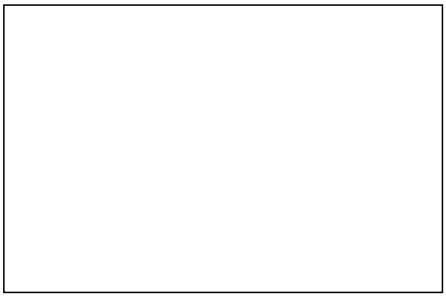
Éphémère U

Choisissez l'un ou les deux ?
? Exilez un artefact ciblé.
? Exilez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya {R}{G}{W}

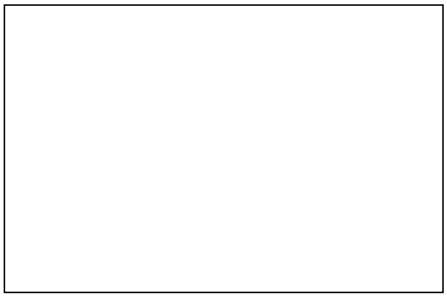


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter // Survivre {2}{R}



Éphémère / Rituel U

Lutter
{2}{R}

Éphémère

Lutter inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

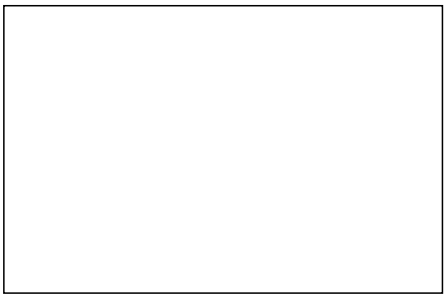
Survivre
{1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Chaque joueur mélange son cimetière à sa bibliothèque.

Défrichement sylvestre {3}{G}{W}

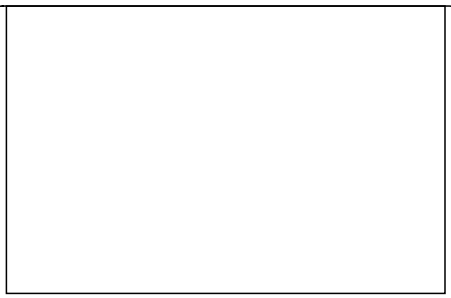


Éphémère U

Exilez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés. Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : 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

Abondance {2}{G}{G}



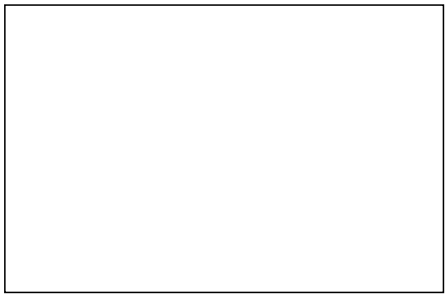
Enchantement R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni {1}{G}

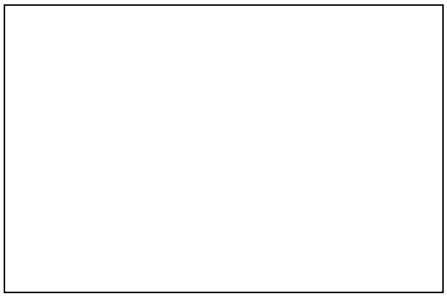


Enchantement **C**

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou {2}{G}

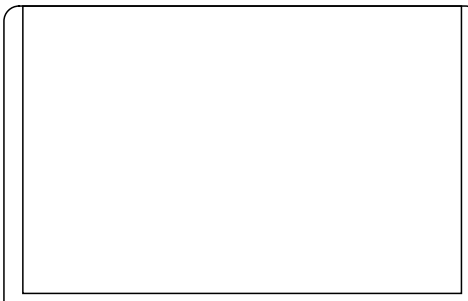


Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Restauration de Dominaria {3}{G}{G}



Enchantement : saga R

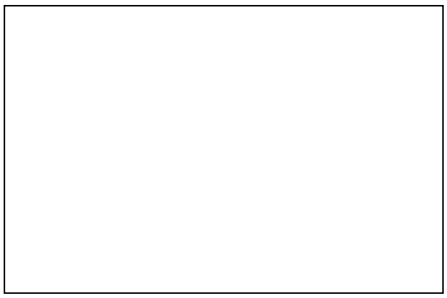
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière, puis mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rouïs de Zendikar {3}{G}{G}



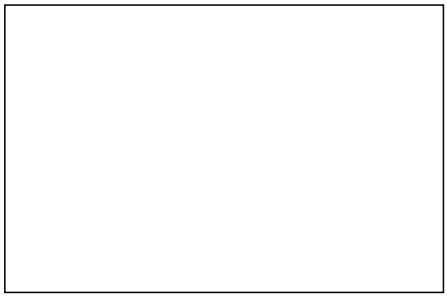
Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 verte Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance {2}{G}

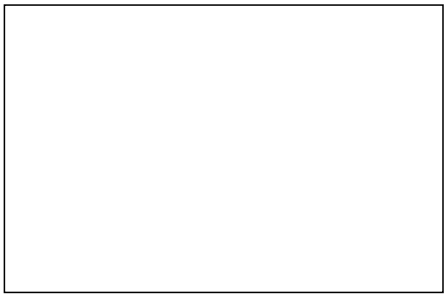


Enchantement R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

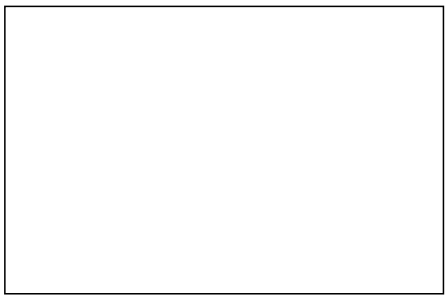


Enchantement C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensemble pour toujours {W}{W}

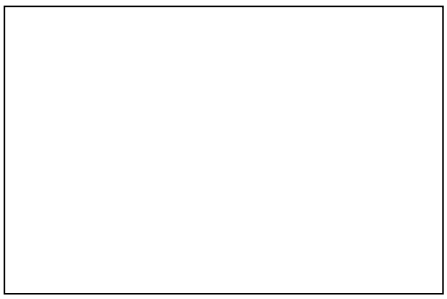


Enchantement R

Quand Ensemble pour toujours arrive sur le champ de bataille, soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)
{1} : Choisissez une créature ciblée avec un marqueur sur elle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Éméria {3}{W}



Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Allié.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast