

Omo, reine de Vésuva

{2}{GU}

Créature légendaire : changeforme et noble

M

À chaque fois qu'Omo, reine de Vésuva arrive sur le champ de bataille ou attaque, mettez un marqueur "" sur jusqu'à un terrain ciblé et jusqu'à une créature ciblée.

Chaque terrain avec un marqueur "" sur lui a tous les types de terrain en plus de ses autres types.

Chaque créature non-terrain avec un marqueur "" sur elle a tous les types de créature.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batrantua déchaîné

{2}{G}

Créature : grenouille

R

Piétinement

Le Batrantua déchaîné gagne +10/+10 pour chaque joueur qui a perdu la partie.

À chaque fois que le Batrantua déchaîné inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez meuler autant de cartes. Mettez sur le champ de bataille, engagées, n'importe quel nombre de cartes de terrain parmi elles.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

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

Colonie de escaliers

{2}{G}

Créature : insecte

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton qui est une copie de la Colonie de escaliers à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur du zénith

{8}{G}{G}

Créature : chimère et hydre

M

Cascade, cascade, cascade, cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Plusieurs occurrences de cascade se déclenchent chacune séparément.)

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale golgothien

{2}{G}

Créature : serpent

U

Contact mortel
Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie dans sa main une carte de son cimetière.

1/3

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

Excavatrice de Ramunap

{2}{G}

Créature : serpent et clerc

R

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satire

{1}{G}

Créature : satire

C

Quand cette créature arrive, 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

Grenouille au dard empoisonné

{1}{G}

Créature : grenouille

C

Portée
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{2} : La Grenouille au dard empoisonné acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre d'Ulvenwald

{4}{G}

Créature : hydre

M

Portée
La force et l'endurance de l'Hydre d'Ulvenwald sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.
Quand l'Hydre d'Ulvenwald arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Candélabre

{G}

Créature : humain et sorcier

R

{X}, {T} : Dégagez X terrains ciblés.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes florifères

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Quand le Mur de vignes florifères arrive sur le champ de bataille, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de couvée hydre

{4}{G}{G}

Créature : hydre

R

{X}{X}{G} : Monstruosité X. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Maître de couvée hydre devient monstrueux, créez X jetons de créature X/X verte Hyde.

7/7

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

Sage du labyrinthe

{2}{G}

Créature : elfe et sorcier

R

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

{T} : Jusqu'à la fin du tour, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X Citoyen avec la célérité en plus de ses autres types, X étant deux fois le nombre de portes que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Engagez une porte dégagée que vous contrôlez : Dégagez le Sage du labyrinthe.

1/3

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

Térastodon

{6}{G}{G}

Créature : éléphant

R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard

{1}{U}

Créature : mur

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage merveilleux

{1}{U}

Créature : lunaire et sorcier

R

Vol

{T}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Piochez une carte. Puis défaussez-vous d’une carte à moins que ce terrain ait eu un type de terrain non-base.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l’unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jyoti, ancien de Moag

{2}{G}{U}

Créature légendaire : élémental

M

Quand Jyoti, ancien de Moag arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-terrain 1/1 verte Forêt et Dryade pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. (Il est affecté par le mal d’invocation.)

Au début de chaque combat, les créatures-terrains que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant la force de Jyoti.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouro, titan de la Rage de la nature

{1}{G}{U}

Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Ouro arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu’il ne se soit échappé.

À chaque fois qu’Ouro arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Échappée ?{G}{U}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d’échappée.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouro, titan de la Rage de la nature

{1}{G}{U}

Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Ouro arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois qu'Ouro arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Échappée ?{G}{U}{U}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tatyova, druidesse benthique

{3}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et druide

U

Toucheterre ? 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

L'Âge de la Promesse

{4}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau

{X}{U}{U}



Rituel

R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche depuis Velis Vel

{2}{U}



Rituel

R

Choisissez un type de terrain non-base. Chaque terrain de ce type que vous contrôlez devient une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la révélation

{X}{U}{U}

Rituel

M

Piochez X cartes. Si X est supérieur ou égal à 10, à la place mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque, piochez X cartes, dégagez jusqu'à cinq terrains, et vous n'avez pas de taille de main maximale pour le restant de la partie.
Exilez le Summum de la révélation.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biomancie agressive

{X}{X}{G}{U}

Rituel

R

Créez X jetons qui sont des copies d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'ils ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technique de reproduction

{4}{U}

Rituel

R

Démonstration (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)
Créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine

{3}{G}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



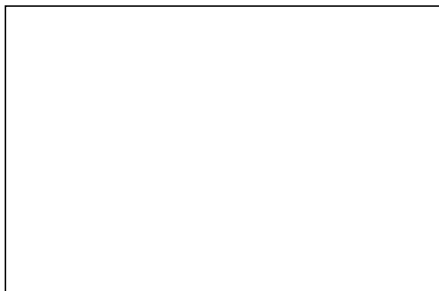
Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin débordant



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Quandrix



Terrain

C

Le Campus de Quandrix arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de lazotèpe



Terrain : désert

R

{T} : Ajoutez {C}.

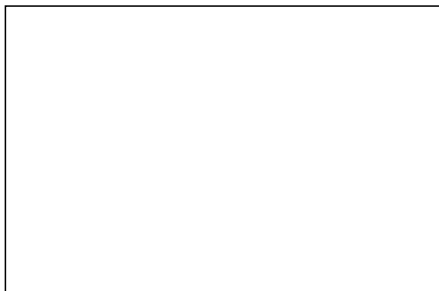
{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{X}{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana de X de votre cimetière.

Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataracte cachée



Terrain : caverne

C

La Cataracte cachée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{4}{U}, {T}, sacrifiez la Cataracte cachée : Découvrez 4. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade soucherève



Terrain

R

La Cascade soucherève arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



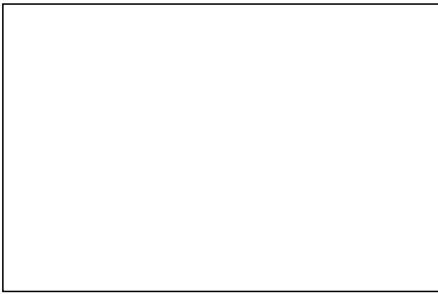
Terrain : centrale énergétique d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

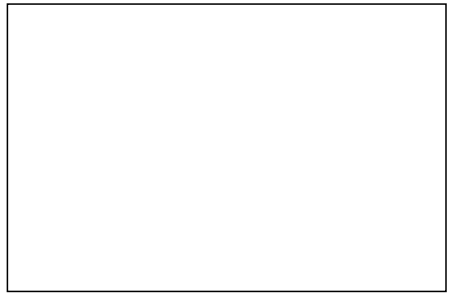
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes mugissantes



Terrain

R

Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{2}{G}{U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

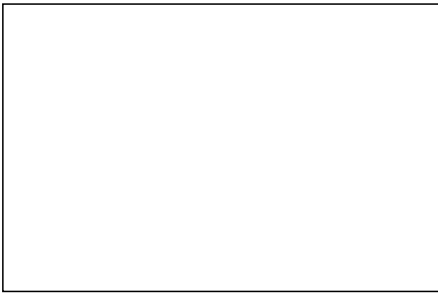
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable



Terrain : désert

C

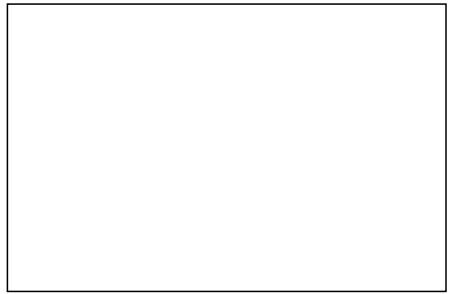
Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {1}{G} ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle volatile



Terrain : caverne

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Faïlle volatile : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



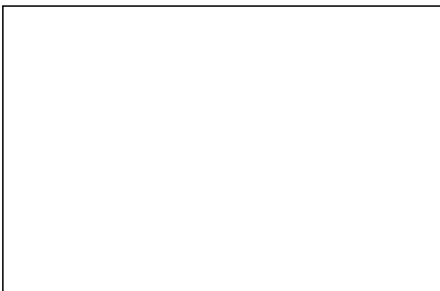
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



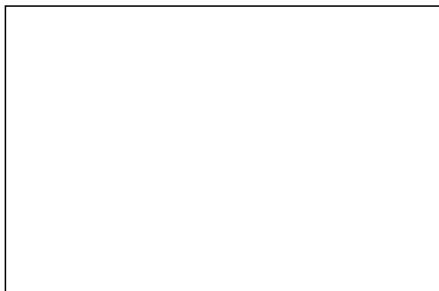
Terrain de base : forêt

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

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horizon du progrès



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.
{3}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.
{1}, {T}, sacrifiez l'Horizon du progrès : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne



Terrain

R

Au moment où le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus planaire



Terrain

R

Le Nexus planaire a chaque type de terrain non-base. (Les types de terrain non-base incluent caverne, désert, porte, repaire, site, mine, centrale énergétique, sphère, tour et les terrains d'Urza.)
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis d'Hashep



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G}.
{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis luxuriante



Terrain : désert

C

L'Oasis luxuriante arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Oasis luxuriante arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pépinière cachée



Terrain : caverne

C

La Pépinière cachée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{4}{G}, {T}, sacrifiez la Pépinière cachée : Découvrez 4. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais englouti



Terrain : caverne

R

Le Palais englouti arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U}, {T}, exilez sept cartes de votre cimetière : Ajoutez {U}. Quand vous dépensez ce mana pour lancer un sort ou activer une capacité, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (Les capacités de mana ne peuvent pas être copiées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

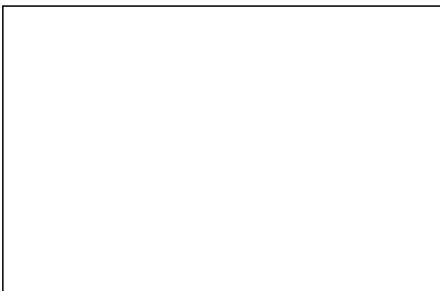
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte du basilic



Terrain : porte

C

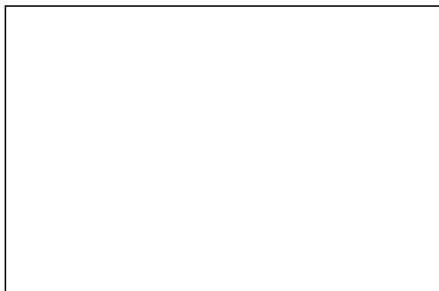
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de portes que vous contrôlez.

Néanmoins, activez-les que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de la fosse



Terrain : site

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte pour chaque site que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portes-serres de Madara



Terrain : porte

R

Quand les Portes-serres de Madara arrivent sur le champ de bataille, jusqu'à une créature ciblée passe hors phase.

{T} : Ajoutez {C}.

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

{4} : Mettez sur le champ de bataille les Portes-serres de Madara depuis votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

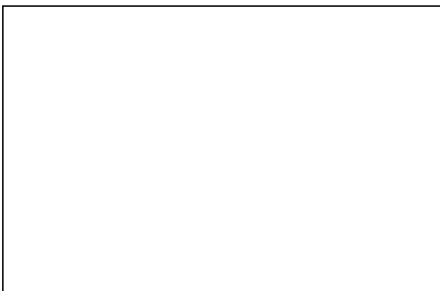
Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{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

Repaire de l'hydre



Terrain

R

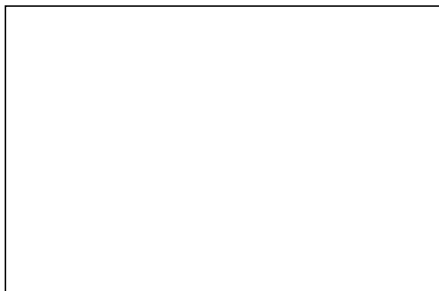
Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, le Repaire de l'hydre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{X}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Repaire de l'hydre devient une créature X/X verte Hydre. C'est toujours un terrain. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



Terrain : tour d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

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

Yavimaya, berceau de croissance



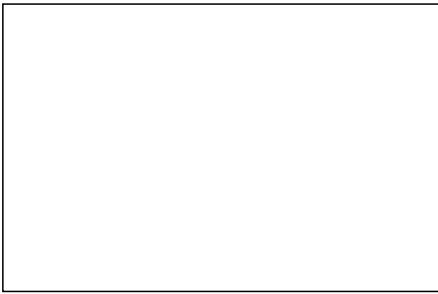
Terrain légendaire

R

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de déflagration



Terrain

R

La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle.

{T}: Ajoutez {C}.

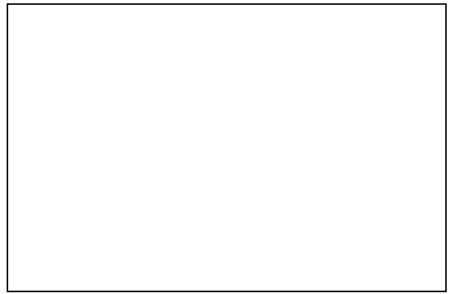
{X}{X}, {T}: Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

{3}, {T}, sacrifiez la Zone de déflagration : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

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

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

Mirage miroir

{3}

Artefact

R

{2} : Le Mirage miroir devient une copie d'une cible, artefact, créature, enchantement ou terrain, jusqu'à la fin du tour.

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

Pierre de l'oubli

{3}

Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien Reid

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien

M

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-3} : Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la vigilance, le piétinement et l'indestructible. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, Intendante des éléments

{X}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+2} : Regard 2.

{+0} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain ou de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « loyauté » sur Nissa, Intendante des éléments, vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille.

{-6} : Dégagez jusqu'à deux terrains ciblés que vous contrôlez. Ils deviennent des créatures 5/5 Élémental avec le vol et la célérité jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet sommaire

{2}{U}{U}

Éphémère

R

Exilez tous les autres sorts et contrecarrez toutes les capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves accablants

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.
? Un joueur ciblé pioche X cartes.
? Un joueur ciblé meule deux fois X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de lucidité

{2}{G}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerre du désert

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois que vous sacrifiez un désert et à chaque fois qu'une carte de désert est mise dans votre cimetière depuis votre main ou votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de votre prochaine étape de fin.

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins cinq déserts, créez autant de jetons de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier. Ils acquièrent la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Réverbération de mana

{4}{G}{G}

Enchantement

R

Si vous engagez un permanent pour du mana, il produit deux fois cette quantité de mana à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie de terrain

{2}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie de terrain arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast