

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

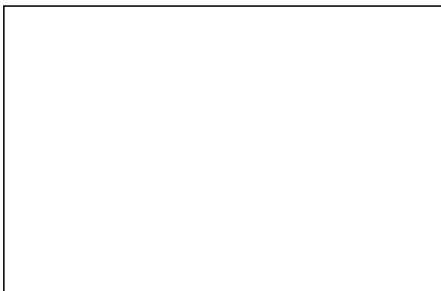
Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

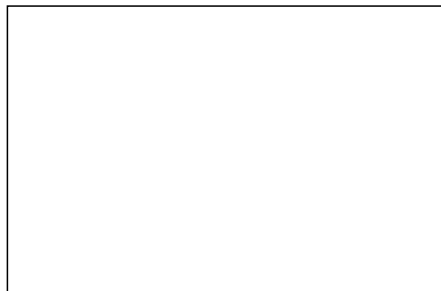


Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant



Terrain

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant



Terrain

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant



Terrain

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant



Terrain

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique de verdure

{3}{G}{G}



Créature-artefact : construction

Piétinement

Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique de verdure

{3}{G}{G}



Créature-artefact : construction

Piétinement

Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique de verdure

{3}{G}{G}



Créature-artefact : construction

Piétinement

Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondivine

{1}{G}



Créature : ondivin et éclairé

Quand la Marchebranche ondivine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marchebranche ondine

{1}{G}

Créature : ondin et éclairéur

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine

{1}{G}

Créature : ondin et éclairéur

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine

{1}{G}

Créature : ondin et éclairéur

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs

{1}{B}

Créature : humain et éclairéur

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs

{1}{B}

Créature : humain et éclairéur

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs

{1}{B}

Créature : humain et éclairéur

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs

{1}{B}

Créature : humain et éclairéur

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jafefeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairéur

Quand la Ranger jafefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadedfeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairéur

Quand la Ranger jadedfeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadedfeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairéur

Quand la Ranger jadedfeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadedfeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairéur

Quand la Ranger jadedfeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.  
<i>Révolte</i> — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.

<i>Révolte</i> — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

Exilez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.

<i>Révolte</i> — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

Exilez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

Exilez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites de croissance d'Iltimoc

{2}{G}

Enchantement légendaire

Quand les Rites de croissance d'Iltimoc arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez les Rites de croissance d'Iltimoc.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

Exilez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites de croissance d'Iltimoc

{2}{G}

Enchantement légendaire

Quand les Rites de croissance d'Iltimoc arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez les Rites de croissance d'Iltimoc.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saut dans l'inconnu

{G}



Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montée d'Hadana

{1}{G}{U}



Enchantement légendaire

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si cette créature a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, transformez la Montée d'Hadana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saut dans l'inconnu

{G}



Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montée d'Hadana

{1}{G}{U}



Enchantement légendaire

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si cette créature a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, transformez la Montée d'Hadana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montée d'Hadana

{1}{G}{U}

Enchantement légendaire

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si cette créature a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, transformez la Montée d'Hadana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère

{3}

Artefact : véhicule

Vol

Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère

{3}

Artefact : véhicule

Vol

Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère

{3}

Artefact : véhicule

Vol

Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

