

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

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

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

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

Forteresse glaciaire



Terrain

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.)

Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides



Terrain : île et marais

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

Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable



Terrain : désert

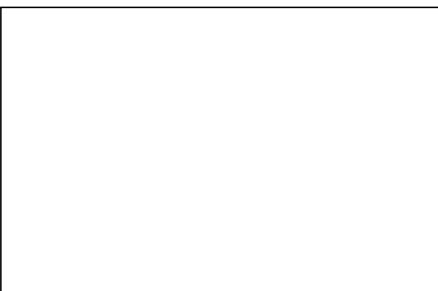
Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars



Terrain : forêt et plaine

((T) : Ajoutez {G} ou {W} à votre réserve.)

Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable



Terrain : désert

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

Désert de la Glorifiée



Terrain : désert

Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

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

Désert de la Glorifiée



Terrain : désert

Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

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

Désert de la Loyale



Terrain : désert

Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}



Enchantement

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Loyale



Terrain : désert

Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}



Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible Retour

{1}{B}{B}{3}{B}

Rituel

Impossible
{1}{B}{B}

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

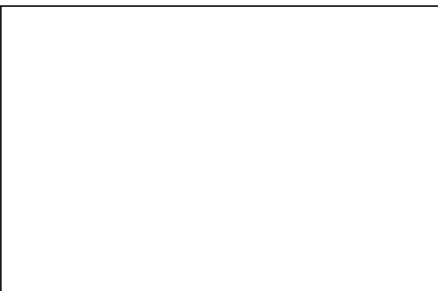
Retour
{3}{B}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible Retour

{1}{B}{B}{3}{B}



Rituel

Impossible

{1}{B}{B}

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

Retour

{3}{B}

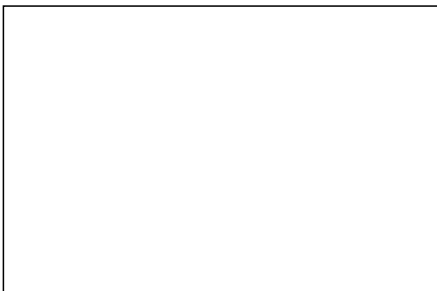
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source du Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

Source

{2}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Savoir

{4}{U}{U}

Éphémère

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Piochez deux cartes.

Impossible Retour

{1}{B}{B}{3}{B}



Rituel

Impossible

{1}{B}{B}

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

Retour

{3}{B}

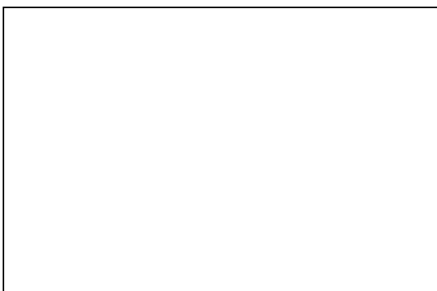
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source du Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

Source

{2}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Savoir

{4}{U}{U}

Éphémère

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Piochez deux cartes.

Source du Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

Source

{2}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Savoir

{4}{U}{U}

Éphémère

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Règles de jeu (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Piochez deux cartes.

Intelligence de l'essaim

{6}{U}



Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source du Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

Source

{2}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Savoir

{4}{U}{U}

Éphémère

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Règles de jeu (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Piochez deux cartes.

Intelligence de l'essaim

{6}{U}



Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence de l'essaim

{6}{U}



Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence de l'essaim

{6}{U}



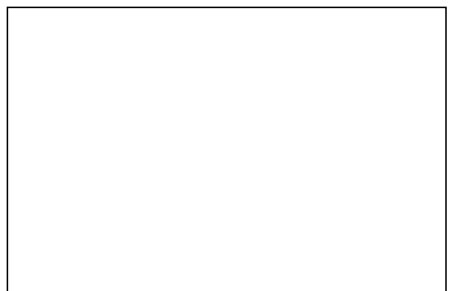
Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reléguer aux Oubliettes

{1}{U}{4}{B}

Éphémère / Rituel

Reléguer
{1}{U}

Éphémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Oubliettes
{4}{B}

Rituel
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

L'adversaire ciblé se défait de deux cartes.

L'Âge de la Promesse

{4}{G}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reléguer aux Oubliettes

{1}{U}{4}{B}

Éphémère / Rituel

Reléguer
{1}{U}

Éphémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Oubliettes
{4}{B}

Rituel
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

L'adversaire ciblé se défait de deux cartes.

Reléguer aux Oubliettes

{1}{U}{4}{B}

Éphémère / Rituel

Reléguer
{1}{U}

Éphémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Oubliettes
{4}{B}

Rituel
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
L'adversaire ciblé se défait de deux cartes.

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

Choisissez l'un —

- Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
- Choisissez une carte que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reléguer aux Oubliettes

{1}{U}{4}{B}

Éphémère / Rituel

Reléguer
{1}{U}

Éphémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Oubliettes
{4}{B}

Rituel
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
L'adversaire ciblé se défait de deux cartes.

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

Choisissez l'un —

- Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
- Choisissez une carte que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}



Rituel

Choisissez l'un —

- Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
- Choisissez une carte que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

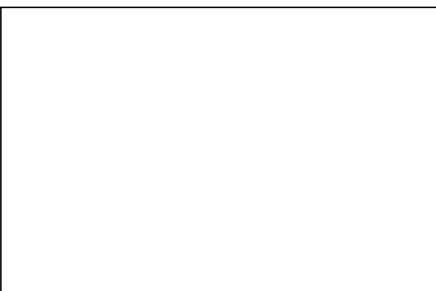
Choisissez l'un —

- Détruisez toutes les créatures.
- Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}



Rituel

Choisissez l'un —

- Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
- Choisissez une carte que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

Choisissez l'un —

- Détruisez toutes les créatures.
- Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}

Rituel

Choisissez l'un —

- Détruisez toutes les créatures.
- Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves

{1}{W}{W}

Planeswalker : Gideon

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3/

Pont planaire

{6}

Artefact légendaire

{8}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur démon Belzenlok

{4}{B}{B}

Créature légendaire : ancêtre et démon

Vol, piétinement

Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain, puis mettez cette carte dans votre main. Si le coût converti de mana de la carte est supérieur ou égal à 4, répétez ce processus. Le Seigneur démon Belzenlok vous inflige 1 blessure pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

