Effroi {3}{B}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation R

Peur
À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.
Quand l'Effroi est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}

Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force funeste {5}{B}{B}{B}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amphybane {2}{G}

Créature : élémental R

Piétinement
À chaque fois que l'Amphybane inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Amphybane.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur {3}{G}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation R

Piétinement
Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré {3}{G}

Créature : élémental R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.
Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de forêt {3}{G}

Créature : élémental R

Célérité
Écho {5}{G}
Quand le Cheval de forêt arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les autres créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des halliers {3}{G}{G}

Créature : élémental R

Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires quand vous lancez ce sort.)
Quand l'Élémental des halliers arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, vous pouvez révéler des cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Si vous faites ainsi, mettez cette carte en jeu et mélangez toutes les autres cartes ainsi révélées dans votre bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roncelin {3}{G}{G}

Créature : élémental et changeforme M

{G} : Le Roncelin acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
{G} : Le Roncelin acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{G} : Le Roncelin acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Roncelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Roncelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titania, protectrice d'Argoth {3}{G}{G}

Créature légendaire : élémental M

Quand Titania, protectrice d'Argoth arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.
À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/3 verte Élémental.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance de Gaia {5}{G}{G}

Créature : élémental R

Ce sort ne peut pas être contrecarrée.
Célérité
La Vengeance de Gaia ne peut pas être la cible de sorts non-verts ou de capacités de sources non-vertes.

8/5

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.
<i>Toucheterre</i> ? 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

Vengeliane {2}{G}{G}

Créature : élémental M

Célérité
À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent {2}{R}

Créature : élémental et shamane U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{R}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature d'élémental de votre main. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force magmatique {5}{R}{R}{R}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, la Force magmatique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soufflaigreur {5}{R}

Créature : élémental C

Quand le Soufflaigreur quitte le champ de bataille, il inflige 6 blessures à une créature ciblée.
Évocation {1}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malignus {3}{R}{R}

Créature : élémental et esprit M

La force et l'endurance de Malignus sont chacune égales à la moitié du total de points de vie le plus élevé parmi vos adversaires, arrondie à l'unité supérieure.
Les blessures qui devraient être infligées par Malignus ne peuvent pas être prévenues.

*/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran de la discorde {4}{R}{R}{R}

Créature : élémental R

Quand le Tyran de la discorde arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé choisit au hasard un permanent qu'il contrôle et le sacrifie. Si un permanent non-terrain est sacrifié de cette manière, répétez ce processus.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental du Roulis {3}{U}{U}{U}

Créature : élémental R

Vol
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez acquérir le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez l'Élémental du Roulis.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur du vide {1}{U}

Créature : élémental R

{2}{U}, {T} : Mettez le Pisteur du vide et une créature ciblée au-dessus des bibliothèques de leurs propriétaires. Ces joueurs mélangent ensuite leurs bibliothèques.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des marées {5}{U}{U}{U}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampemuse {2}{U}{U}

Créature : élémental R

Quand la Rampemuse quitte 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.
Évocation {3}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de notions {W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : élémental R

Vigilance, piétinement, célérité
{W}{U}{B}{R}{G} : Vous pouvez jouer une carte d'élémental ciblée de votre cimetière sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force céleste {5}{W}{W}{W}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, vous gagnez 3 points de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix {3}{G}{U}

Créature : humain et sorcier R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.
Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'extinction {3}{B}{G}

Créature : élémental M

La force et l'endurance du Seigneur de l'extinction sont chacune égale au nombre de cartes dans tous les cimetières.

*/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique {2}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le grand final {4}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures, puis cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé jusqu'à trois cartes de créature et mettez-les dans son cimetière. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin {1}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle {5}{G}{G}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.
Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convergence d'éclats {3}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, une carte d'île, une carte de marais et une carte de montagne. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de Gaia {2}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir ce qui n'est pas écrit {4}{G}{G}

Rituel M

Révélez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Mettez le reste dans votre cimetière.

<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, vous pouvez mettre sur le champ de bataille deux cartes de créature au lieu d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire {8}{R}

Rituel R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité {4}{W}{W}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable {4}{W}{B}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus {4}{W}{W}

Rituel R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.
Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du protecturge {GW}

Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultats inattendus {2}{G}{U}

Rituel R

Mélangez votre bibliothèque, puis révélez la carte du dessus. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille et renvoyer les Résultats inattendus dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial

Terrain R

Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

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

Cerisaie interdite

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable

Terrain U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}, {B}, ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent

Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

Terrain R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

## Sanctuaire ésotérique

Terrain U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

Terrain R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

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

Piège à invocation {4}{G}{G}

Éphémère : piège R

Si un sort de créature que vous avez lancé ce tour-ci a été contrecarré par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaumes inexplorés {2}{G}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes de terrain portant des noms différents et révélez-les. L'adversaire ciblé choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et les autres dans votre main. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau {2}{W}

Éphémère tribal : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence imprévue {X}{W}{W}

Éphémère R

Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale {2}{W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification {1}{W}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre {1}{G}

Enchantement R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari {3}{G}{W}

Enchantement M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateurs en maraude {4}{G}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus du Maelstrom {W}{U}{B}{R}{G}

Enchantement M

Le premier sort que vous lancez à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast