

Âme d'Innistrad

{4}{B}{B}

Créature : avatar

M

Contact mortel

{3}{B}{B} : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créatures ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

{3}{B}{B}, exilez l'Âme d'Innistrad depuis votre cimetière : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de sang

{3}{B}

Créature : vampire et sorcier

R

Vol

{B}, payez 2 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Traqueur de sang.

Quand le Traqueur de sang quitte le champ de bataille, piochez une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sous-fifre loyal

{2}{B}

Créature : zombie

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, chaque adversaire perd 3 points de vie.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

R

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth écrasebois

{4}{G}{G}

Créature : bête

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

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

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

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

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlante de scarabées rhinocéros

{4}{G}

Créature : insecte

C

Piétinement

La Déferlante de scarabées rhinocéros gagne +10/+10 tant que vous contrôlez au moins dix terrains.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de scalaires

{G}

Créature : insecte

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur des frontières

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé

C

Quand l'Explorateur des frontières arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut se défausser d'une carte. Chaque joueur qui s'est défaussé d'une carte de cette manière peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseliane centaure

{3}{G}

Créature : plante et centaure

R

Piétinement

Le Fracasseliane centaure arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières. À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Fracasseliane centaure depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre à langue de fouet

{5}{G}



Créature : lézard et hydre

R

Portée

Quand l'Hydre à langue de fouet arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures avec le vol. Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre à langue de fouet pour chaque créature détruite de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf

{4}{G}{G}{G}



Créature : insecte

R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exiliez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier budoka

{1}{G}



Créature : humain et moine

R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

Dokai, tisseur de vie

Créature légendaire : humain et moine

3/3

{4}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte

Élémental, X étant le nombre de terrains que vous

contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

2/1

Semur de Tournebois

{2}{G}



Créature : elfe et druide

R

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{G}, sacrifiez trois créatures : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

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.

<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

Vigile loyal

{4}{G}

Créature : rhinocéros

U

Piétinement

<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie loyale

{1}{R}

Créature : humain et artificier

U

Célérité

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire des ranc?urs

{5}{R}



Créature : éfrit

R

Vol, célérité

Au moment où l'Émissaire des ranc?urs arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.

Révélez le joueur choisi : Choisissez de nouvelles cibles pour le sort ciblé ou la capacité ciblée s'ils sont contrôlés par le joueur choisi et s'ils vous ciblent ou ciblent un permanent que vous contrôlez. N'activez qu'une seule fois.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonne nidifiante

{3}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 0/2 rouge Dragon et ?uf avec le défenseur et « Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et "{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour" ».

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de gravois

{4}{R}{G}



Créature : élémental

R

La force et l'endurance de la Carcasse de gravois sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que vous défaussez-vous de la Carcasse de gravois : Une créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du charnier

{4}{B}{R}{G}

Créature : guivre

R

Piétinement

À chaque fois que la Guivre du charnier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thantis, la tisseuse de guerre

{3}{B}{R}{G}

Créature légendaire : araignée

M

Vigilance, portée

Toutes les créatures attaquent à chaque combat si possible.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur Thantis, la tisseuse de guerre.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gyrus, éveilleur de cadavres

{X}{B}{R}{G}

Créature légendaire : hydre

M

Gyrus, éveilleur de cadavres arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour le lancer.

À chaque fois que Gyrus attaque, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée de force inférieure depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xantcha, agent en sommeil

{1}{B}{R}

Créature légendaire : phyrexian et mignon

R

Xantcha, agent en sommeil arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire de votre choix.

Xantcha attaque à chaque combat si possible et ne peut pas attaquer son propriétaire ou les planeswalkers que son propriétaire contrôle.

{3} : Le contrôleur de Xantcha perd 2 points de vie et vous piochez une carte. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikar incarné

{2}{R}{G}



Créature : élémental

U

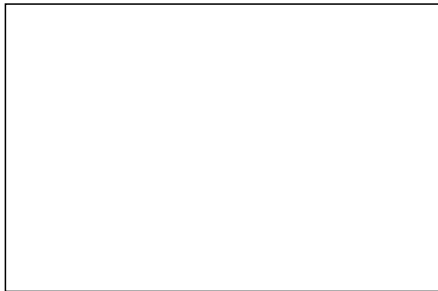
La force de Zendikar incarné est égale au nombre de terrains que vous contrôlez.

* / 4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble

{B}{B}



Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
<i>Seuil</i> ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin désastreux

{1}{B}{B}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errances lointaines

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Seuil ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues de chasse

{3}{G}



Rituel

U

Kick {3}{G} (Vous pouvez payer {3}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Si ce sort a été kické, dégagez toutes les forêts mises sur le champ de bataille de cette manière. Elles deviennent des créatures 3/3 vertes avec la célérité qui sont toujours des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive

{3}{G}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillage de réalité

{2}{R}{R}

Rituel

R

Mettez un permanent ciblé que vous possédez au-dessous de votre bibliothèque. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte qui partage un type de carte avec ce permanent. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne

{2}{R}{R}

Rituel

R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavalanche

{X}{B}{R}{G}

Rituel

R

La Lavalanche inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker, et à chaque créature que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson de vers

{2}{BG}{BG}{BG}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade sauvage

{X}{R}{G}



Rituel

U

La Tornade sauvage inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard de granite

{X}{B}{B}{G}



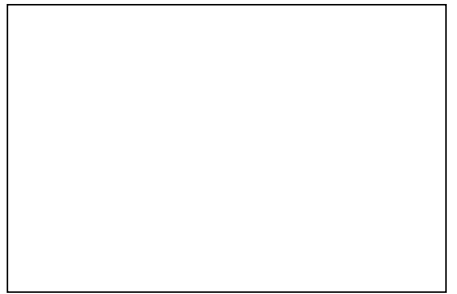
Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



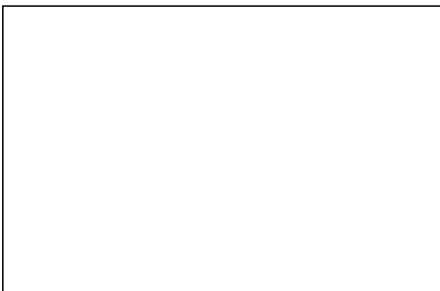
Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'huile de roche



Terrain

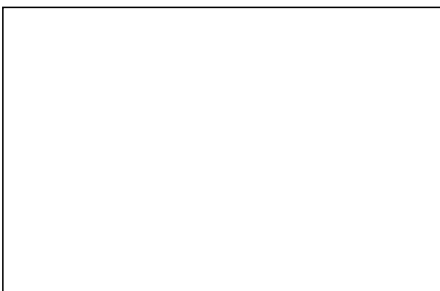
U

La Fosse d'huile de roche arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Fosse d'huile de roche : 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

Forge des héros



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



Terrain C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille,
créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Jund



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Jund : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage difforme



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage difforme : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre forêt sauvage



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée forestière



Terrain

U

La Vallée forestière arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Vallée forestière : 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

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

R

<i>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

Seigneur Vent des vertus

{2}{B}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Vent des vertus **M**

{+2} : Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.
Si une carte de terrain est défaussée de cette manière,
piochez une carte supplémentaire.

{-3} : Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux
cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière.

{-11} : Détruisez jusqu'à six permanents non-terrain ciblés,
puis créez six jetons de créature 2/2 verte Chat et Guerrier
avec la traversée des forêts.

Seigneur Vent des vertus peut être votre commandant

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez un terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché au clair de lune

{3}{B}{B}

Éphémère **R**

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Pour chaque carte, mettez cette carte dans votre cimetière
à moins que vous ne payiez 2 points de vie. Mettez ensuite
le reste dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter contre le passé

{1}{G}

Éphémère **C**

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte
de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre
main. (Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du
dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouer à la poussière

{2}{G}

Éphémère

U

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Détruisez n'importe quel nombre d'artefact et/ou d'enchantelements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}

Éphémère

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de fureur

{2}{R}{R}

Éphémère

R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Vent des vertus

{3}{B}{G}

Éphémère

R

Pour n'importe quel nombre d'adversaires, détruisez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

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

Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

Enchantement

C

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni.

Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Hagra

{2}{B}

Enchantement

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
? Chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de la moisson de mort

{2}{B}{G}

Enchantement

U

<i>Morbidité</i> ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

