

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

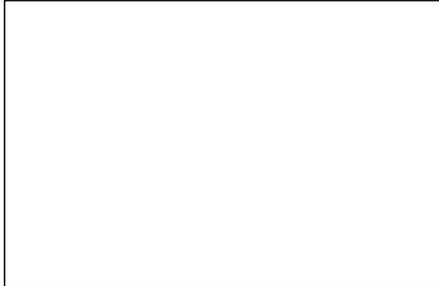
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

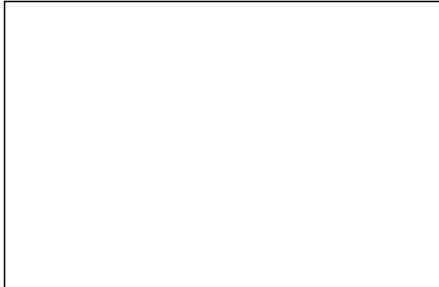
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore {1}{G}{G}



Créature : Ihurgoyf R

Piétinement

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

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

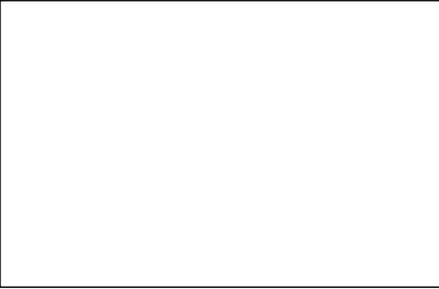
R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

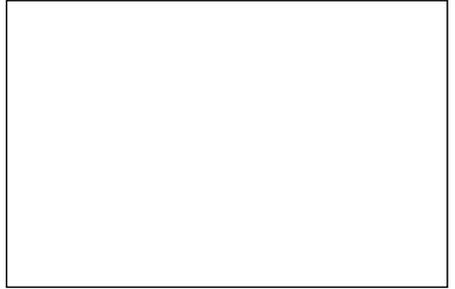
R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon

{3}{W}



Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon

{3}{W}



Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon

{3}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

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

Armagedon

{3}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

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

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

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

Brousse

Terrain : plaine et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

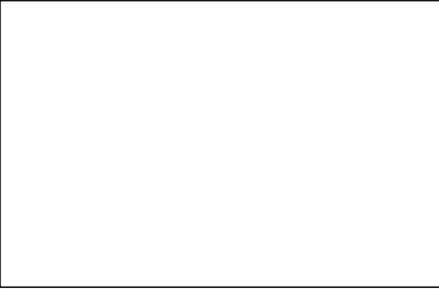
Terrain

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

Contreforts boisés



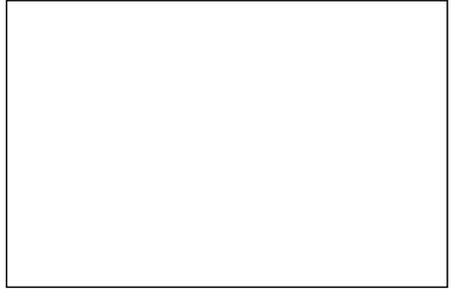
Terrain

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

Désolation



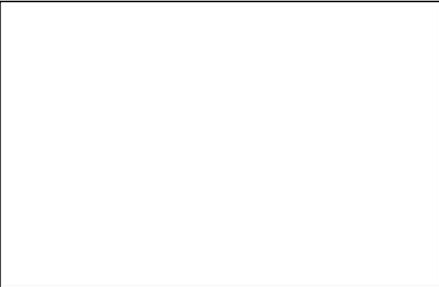
Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



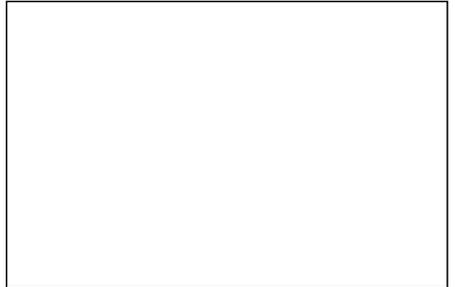
Terrain

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

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

Forêt

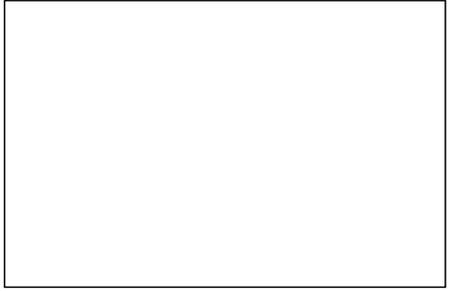


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

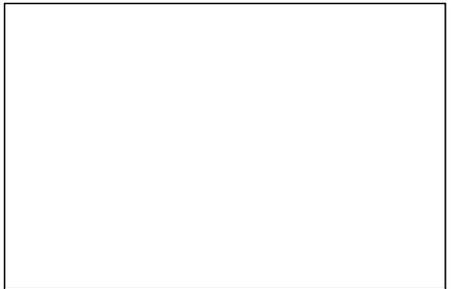


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

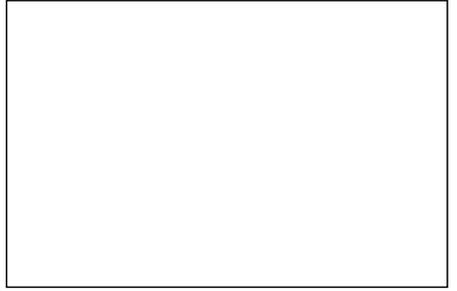


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
{(T) : Ajoutez {R} ou {W}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

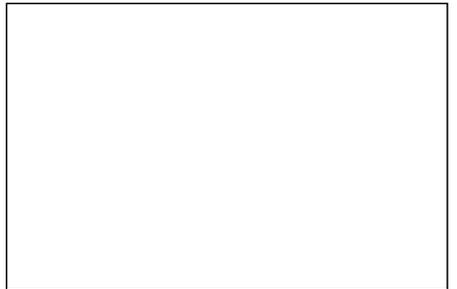


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
{(T) : Ajoutez {R} ou {W}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.  
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.  
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne

{0}



Artefact

U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

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

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

Nether Void {3}{B}



Enchantement du monde R

A chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le à moins que ce joueur ne paye {3}.

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

Exploration {G}

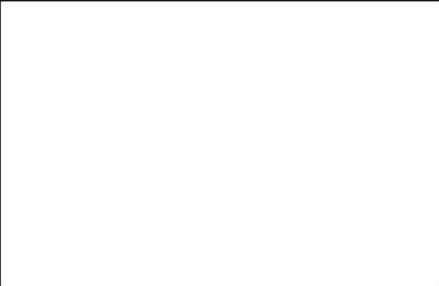


Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

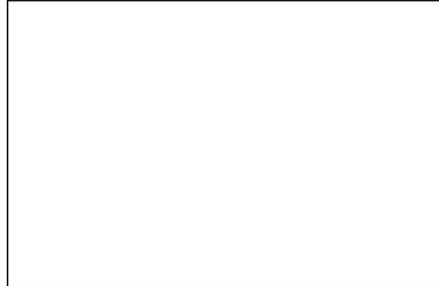


Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

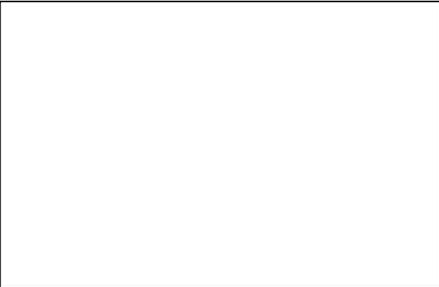


Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

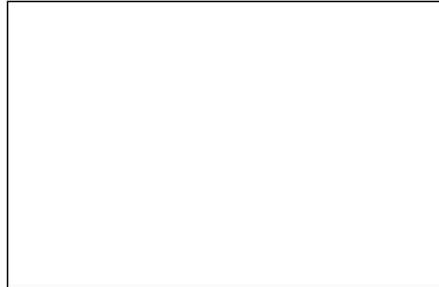


Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier pyrostatique {1}{R}



Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, le Pilier pyrostatique inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier pyrostatique

{1}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, le Pilier pyrostatique inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

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

Prison fantomale

{2}{W}

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

Prison fantomale

{2}{W}

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

Ressources limitées

{W}

Enchantement

R

Quand les Ressources limitées arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur choisit cinq terrains qu'il contrôle et sacrifie le reste.

Les joueurs ne peuvent pas jouer de terrains tant qu'au moins dix terrains sont sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}

Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révéléz-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}

Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révéléz-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}

Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révéléz-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nattes, séide de la Coterie

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et mignon

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un artefact, une créature ou un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.  
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridien

{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des bâtisseurs

{X}{X}{R}

Rituel

C

Détruisez X artefacts ciblés. Le Fléau des bâtisseurs inflige un nombre de blessures à chaque joueur égal au nombre d'artefact qu'il contrôlait qui ont été mis au cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice

{X}{X}{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Recyclage {2}{W} {{2}{W}}, défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez  
payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature  
1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle des barbares

Terrain

U

{T} : Ajoutez {R}. Le Cercle des barbares vous inflige 1  
blessure.  
Seuil ? {R}, {T}, sacrifiez le Cercle des barbares : Il inflige 2  
blessures à n'importe quelle cible. N'activez que s'il y a au  
moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque

{R}{G}

Rituel

U

Choisissez l'un ?  
? Détruisez un artefact ciblé.  
? Détruisez un enchantement ciblé.  
? Détruisez un artefact ciblé et un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

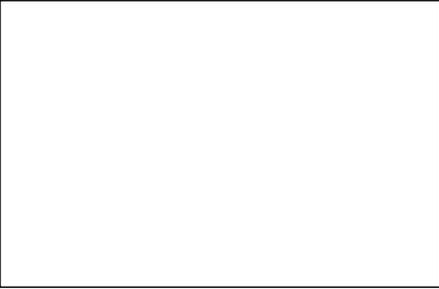
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain  
non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Le Tabernacle du Vallon de Peindrell



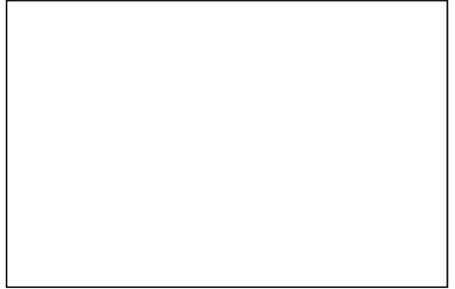
Terrain légendaire R

Toutes les créatures ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature à moins que vous ne payiez {1} ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité de solitude

{2}{G}



Enchantement R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou activer des capacités que pendant leur propre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité de solitude

{2}{G}



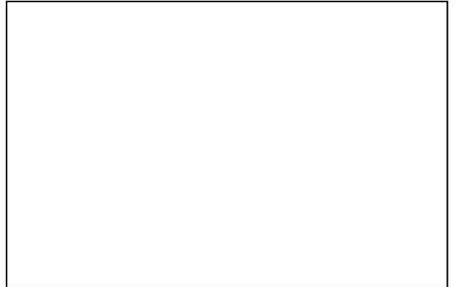
Enchantement R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou activer des capacités que pendant leur propre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compost

{1}{G}



Enchantement U

À chaque fois qu'une carte noire est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

