

Lui-qui-est-avide

{5}{R}



Créature : eldrazi et drone

C

Piétinement

À chaque fois que Lui-qui-est-avide inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

5/4

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

Ravineur

{6}{R}



Créature : élémental

C

Piétinement

Quand le Ravineur arrive sur le champ de bataille, détruisez un terrain ciblé.

Évocation {4}{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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur des grands fonds

{6}{U}{U}



Créature : léviathan

R

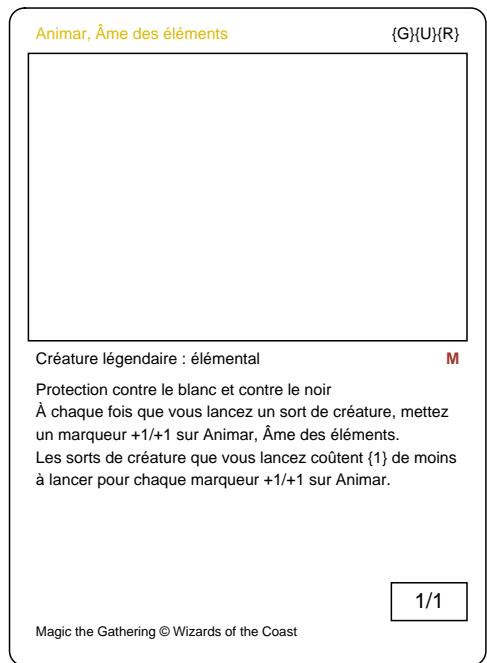
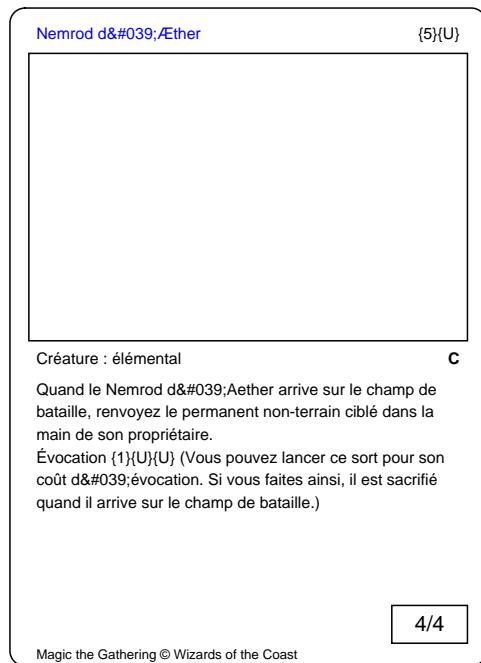
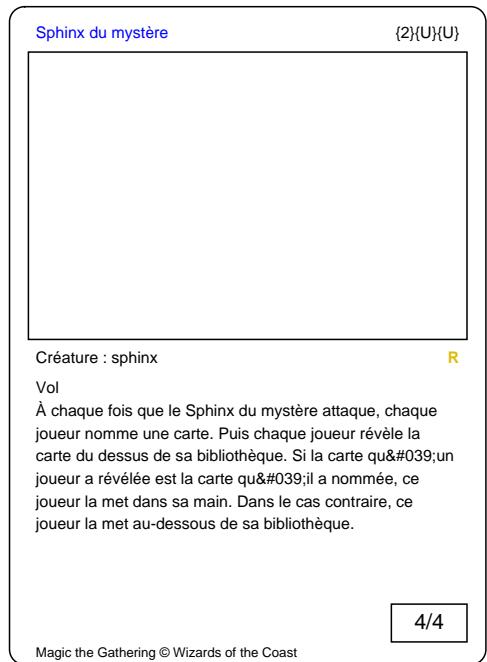
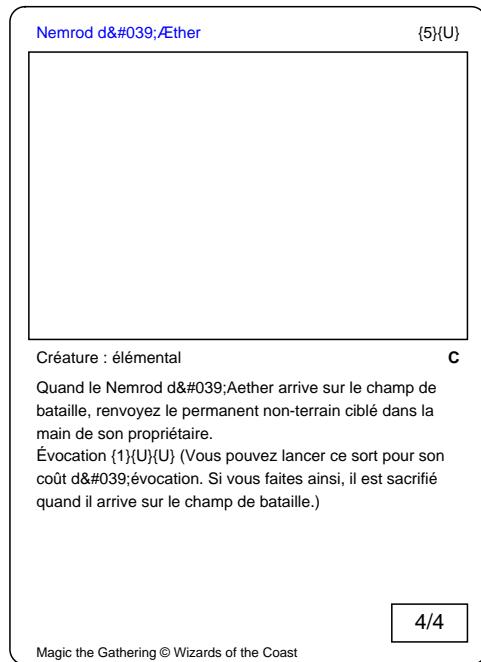
Piétinement

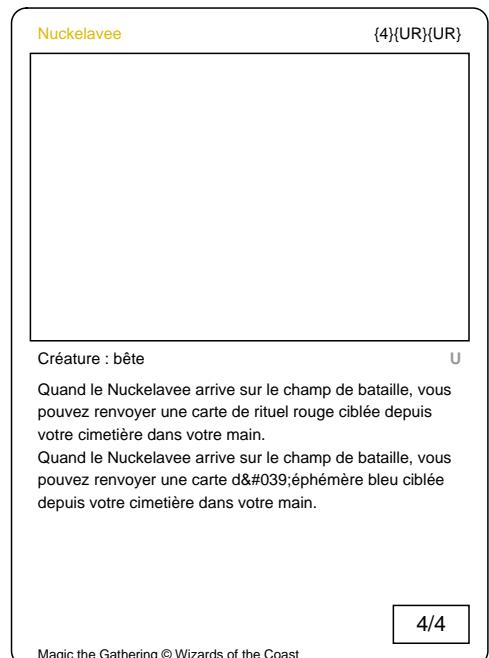
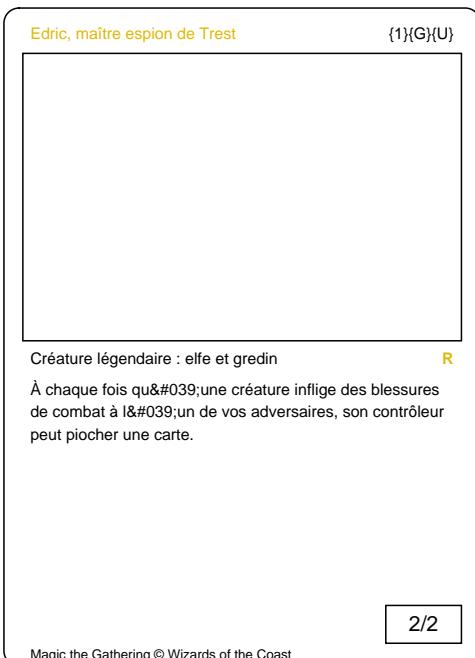
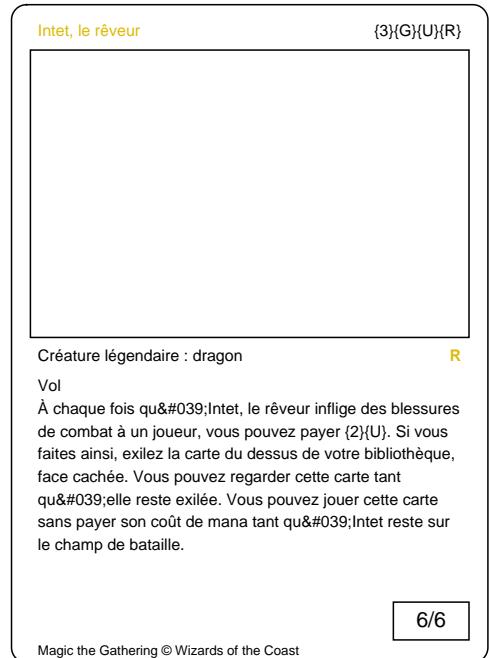
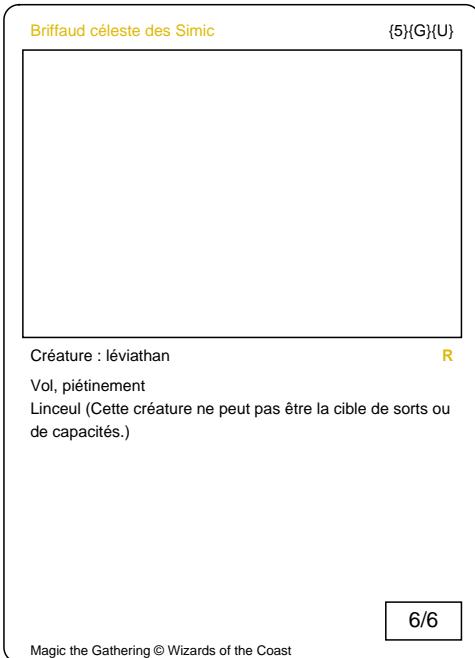
Quand l'Avaleur des grands fonds arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de terrain, les exiler, puis mélanger. Si vous faites ainsi, l'Avaleur des grands fonds a une force et une endurance de base chacune égale au nombre de cartes exilées de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Rannet des vallées

{4}{R}{G}



Créature : bête

Recyclage de montagne {2}, recyclage de forêt {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



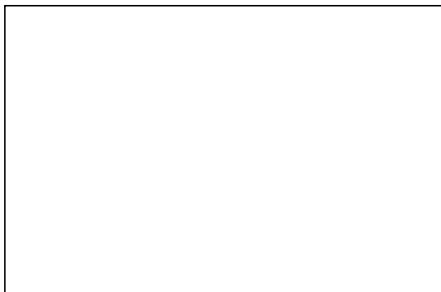
Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Riku aux deux reflets

{2}{G}{U}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {U}{R}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {G}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

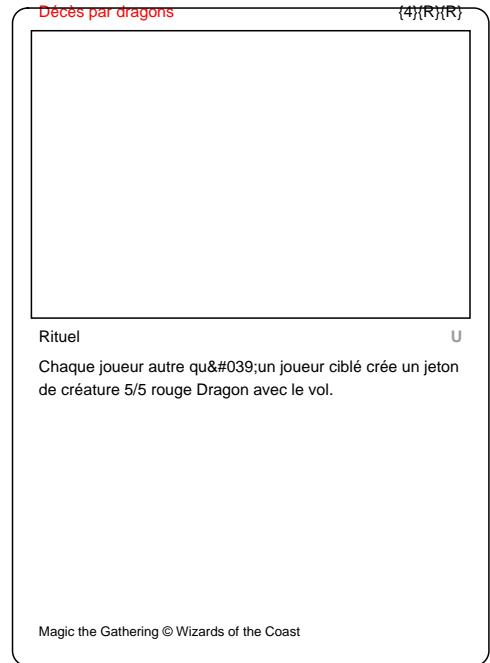
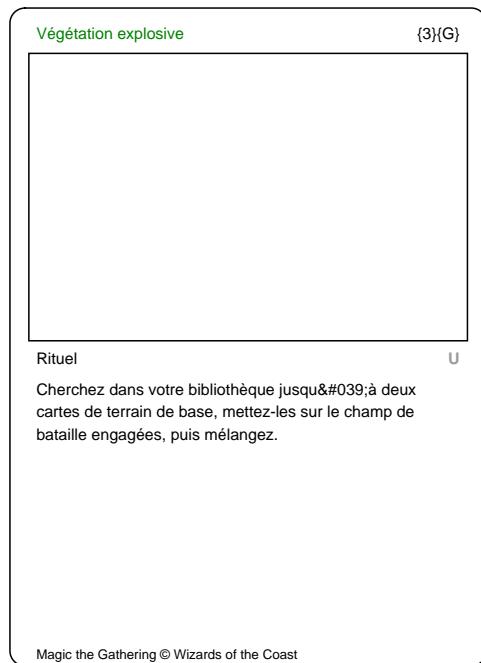
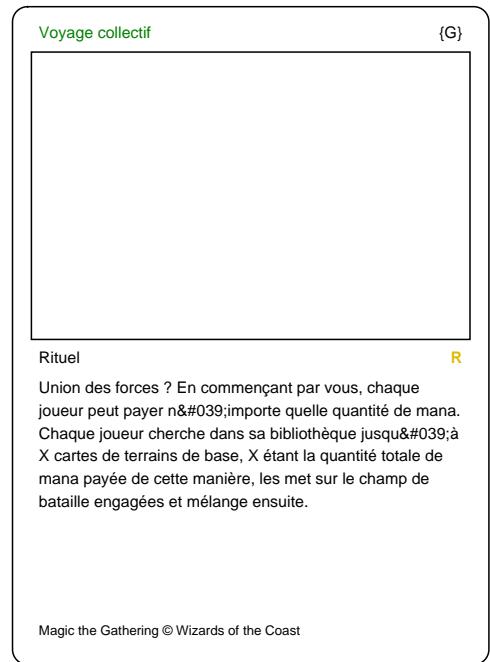
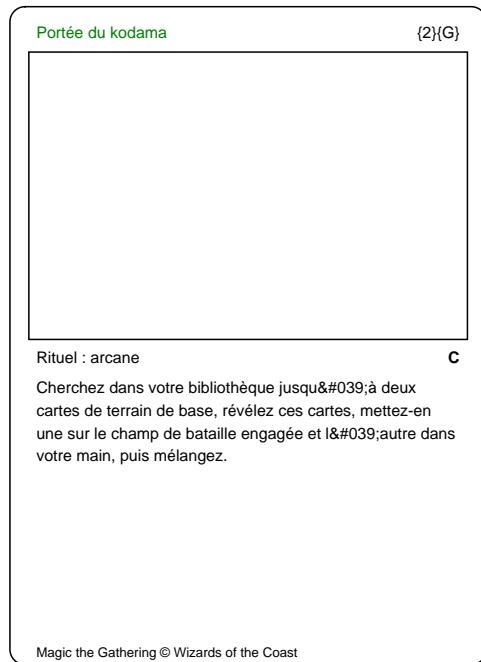


Rituel : arcane

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Rayonnement de désastre**

{5}{R}{R}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature de votre main.

Le Rayonnement de désastre inflige X blessures à chaque créature que vos adversaires contrôlent, X étant la valeur de mana de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ruine**

{3}{R}



Rituel

R

Détruissez tous les terrains non-base.

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

**Appel du briseclie**

{5}{UR}{UR}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/5 bleue et rouge Élémental avec le vol.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance vengeresse

{4}{R}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous renvoyez une carte non-terrain dans votre main de cette manière, la Renaissance vengeresse inflige à n'importe quelle cible, un nombre de blessures égal à une valeur de mana de cette carte. Exilez la Renaissance vengeresse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe de feu

{2}{RG}



Rituel

U

La Trombe de feu inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol si {R} a été dépensé pour lancer ce sort et 3 blessures à chaque créature avec le vol si {G} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {R}{G} a été dépensé.)

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

Trou dans la coque

{R}{G}



Rituel

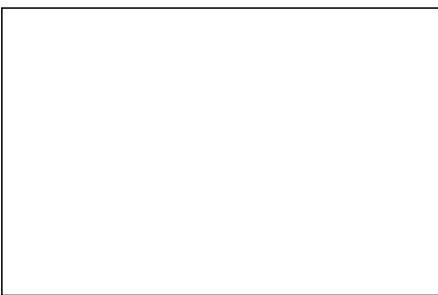
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

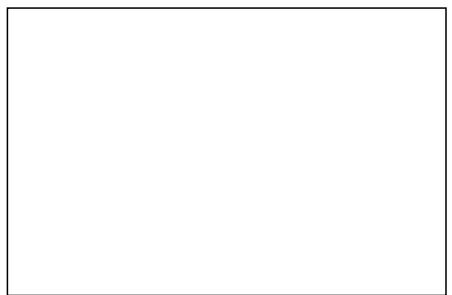
Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet



Terrain

U

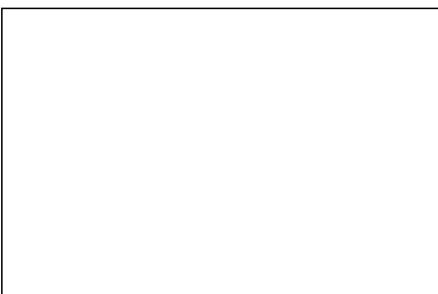
La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

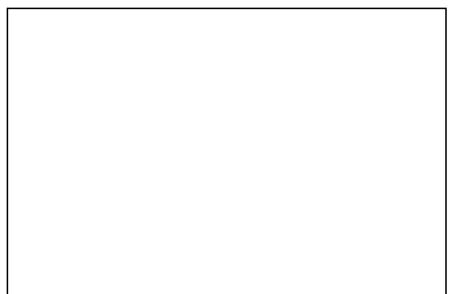
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {R}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Étendues fongoïdes



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Étendues fongoïdes.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Étendues fongoïdes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

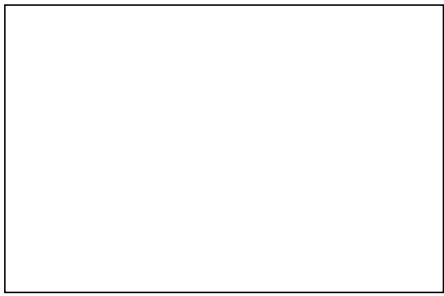
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



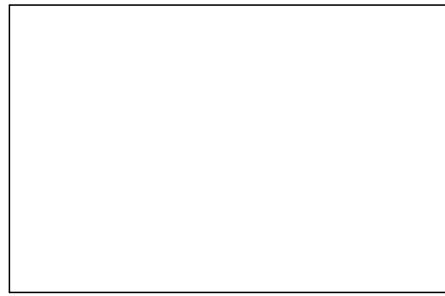
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



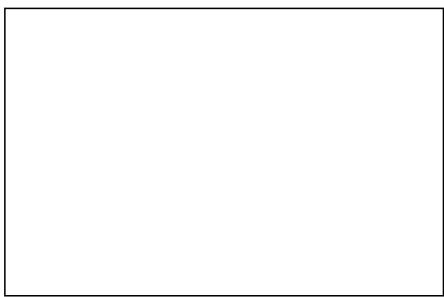
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



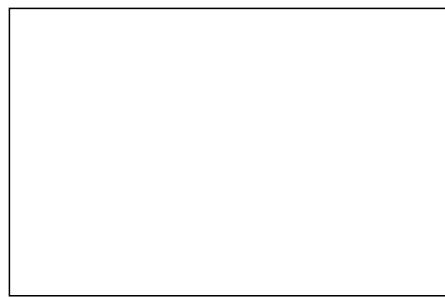
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

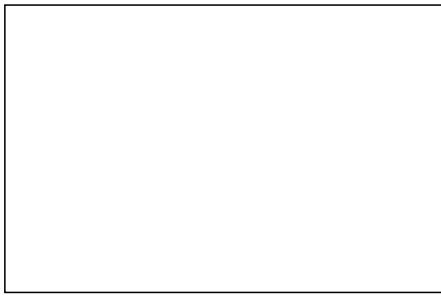
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



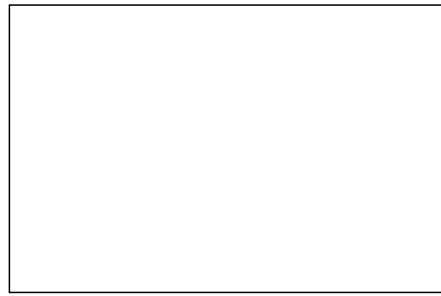
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



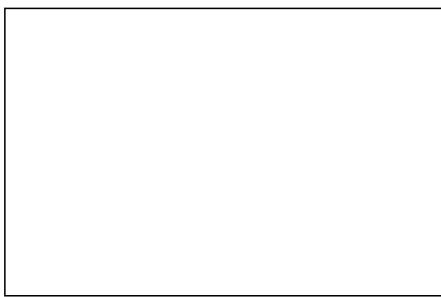
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



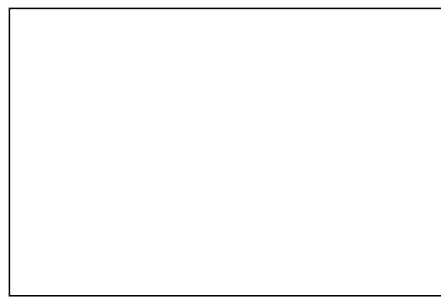
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

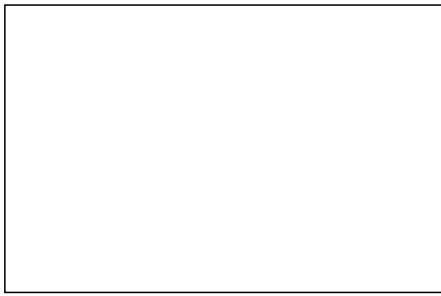
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



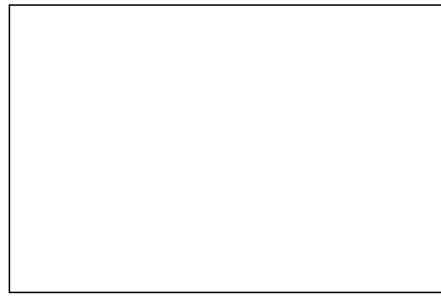
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



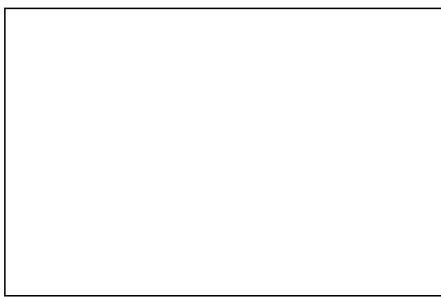
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



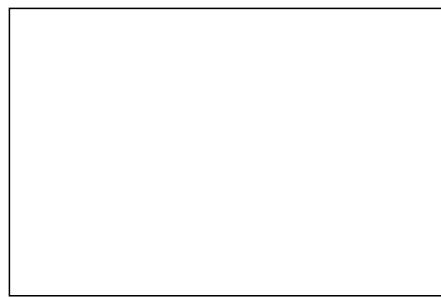
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

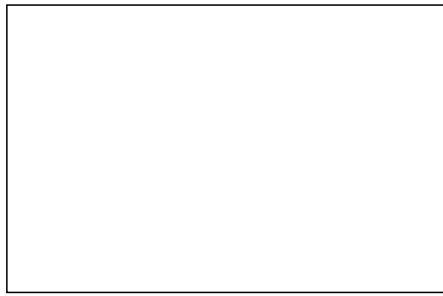
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



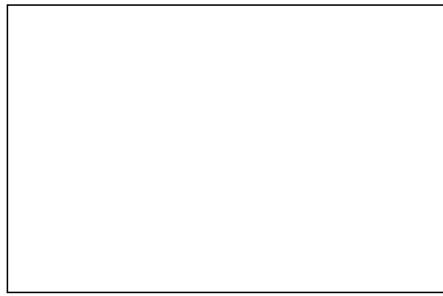
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



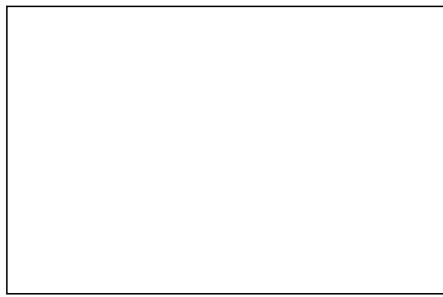
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



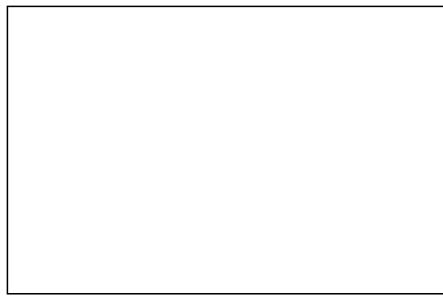
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

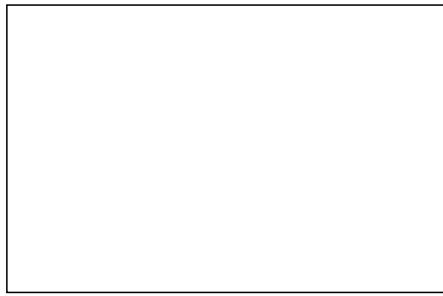
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



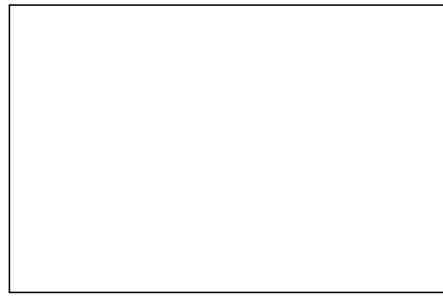
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



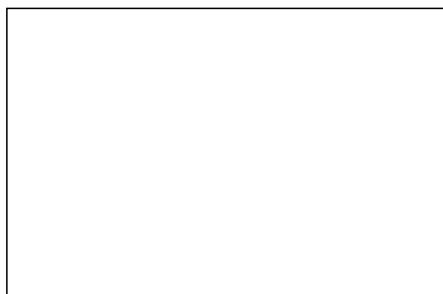
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



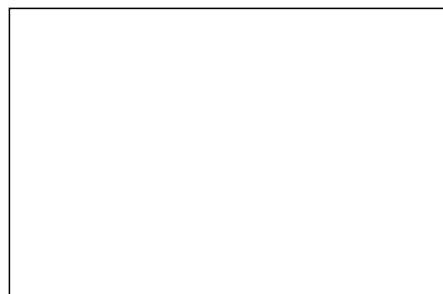
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;center&gt;&lt;img width="65" alt="Placeholder for a base mountain card image." src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 622 416 686" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 622 927 686" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
C  
&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="142 82 418 212"/&gt;&lt;/center&gt;  
align=&quot;center&quot;  
src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;  
&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
C  
&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="642 82 928 212"/&gt;&lt;/center&gt;  
align=&quot;center&quot;  
src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;  
&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
C  
&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="142 479 418 609"/&gt;&lt;/center&gt;  
align=&quot;center&quot;  
src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;  
&gt;&lt;/center&gt;

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant

Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}

Artifact

U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artifact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}

Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

