

Mage de l'arène

{4}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{3}, {T} : Engagez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée choisie par un adversaire qui contrôle. Chacune de ces créatures inflige à l'autre un nombre de blessures égal à sa force.

5/5

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

Monstruosité des cratères

{4}{R}{R}

Créature : monstruosité et bête

R

Écho {4}{R}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est arrivé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand la Monstruosité des cratères arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures à chaque autre créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange

{5}{W}{W}

Créature : ange

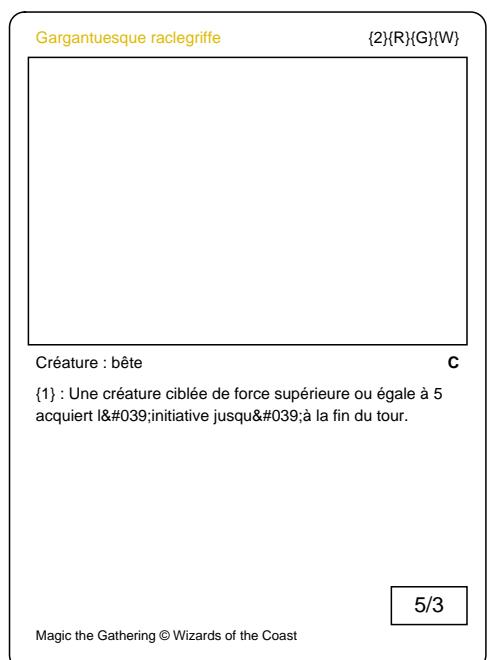
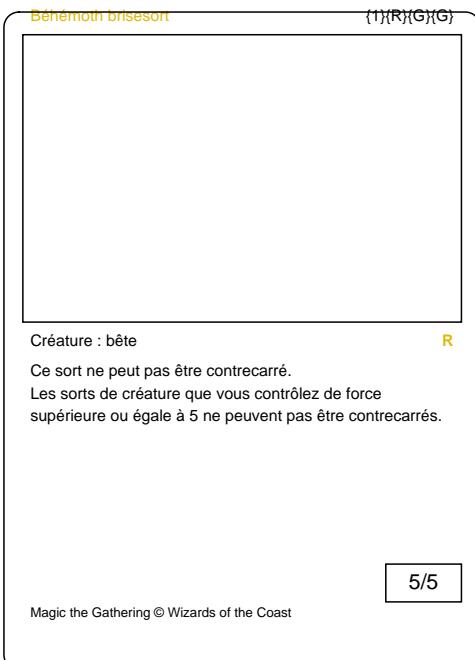
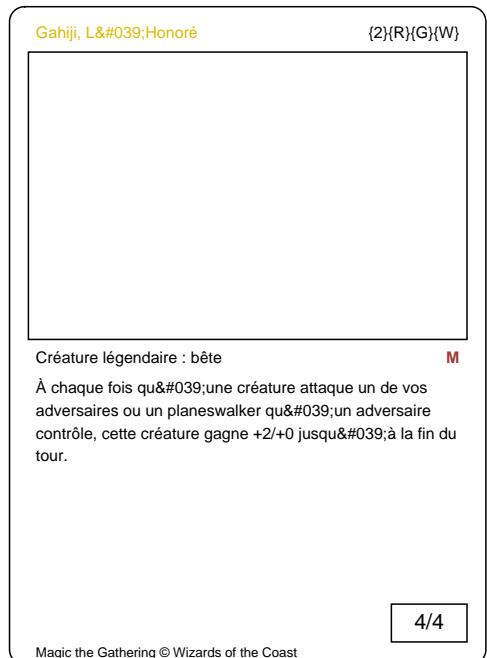
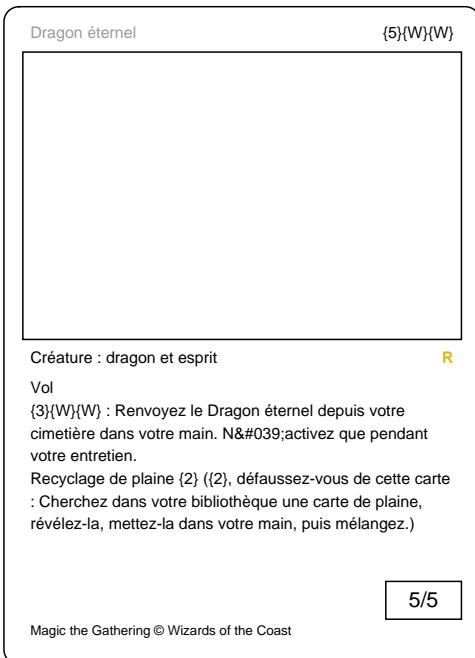
U

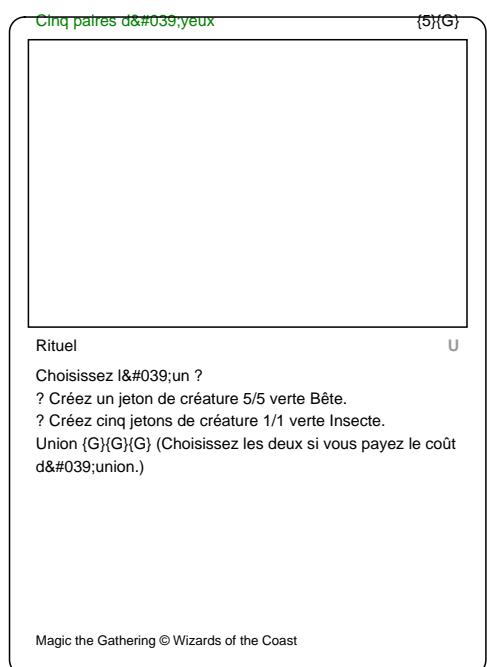
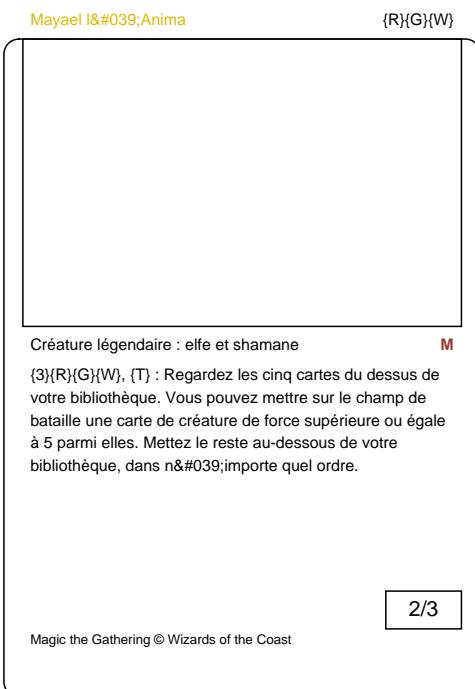
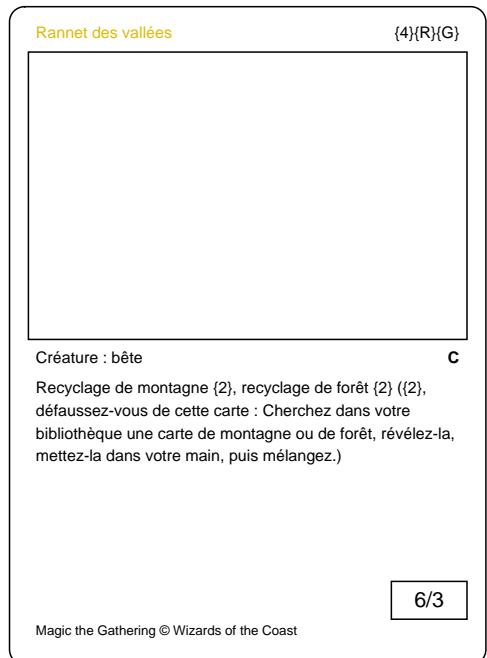
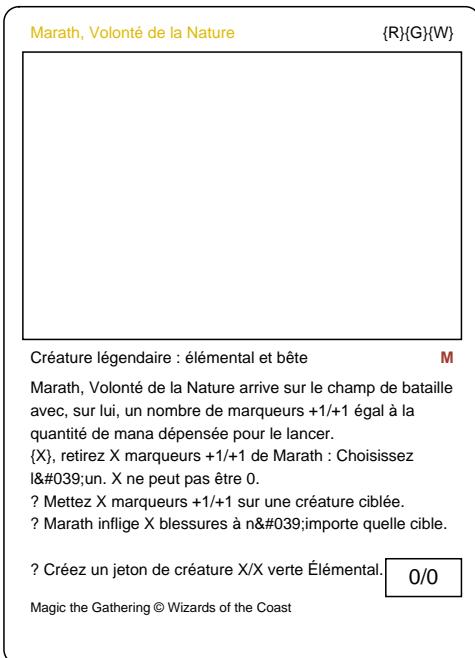
Vol, vigilance

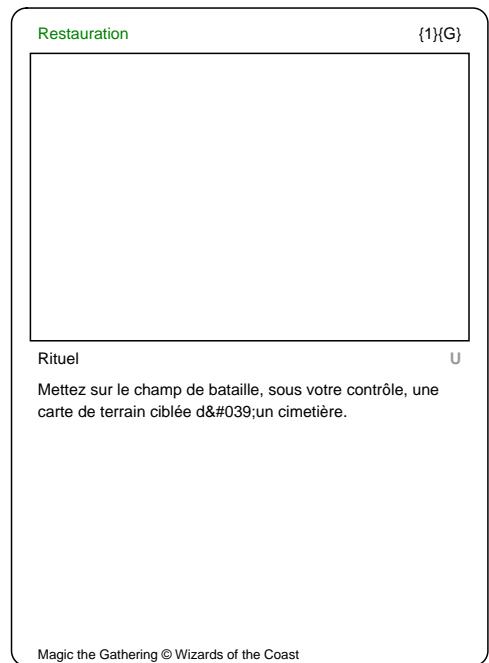
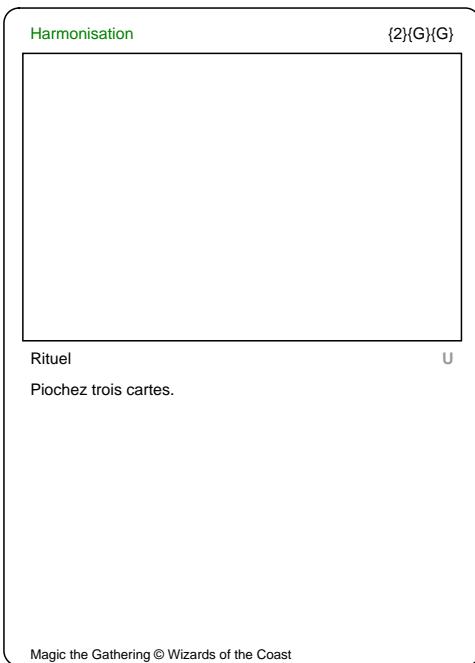
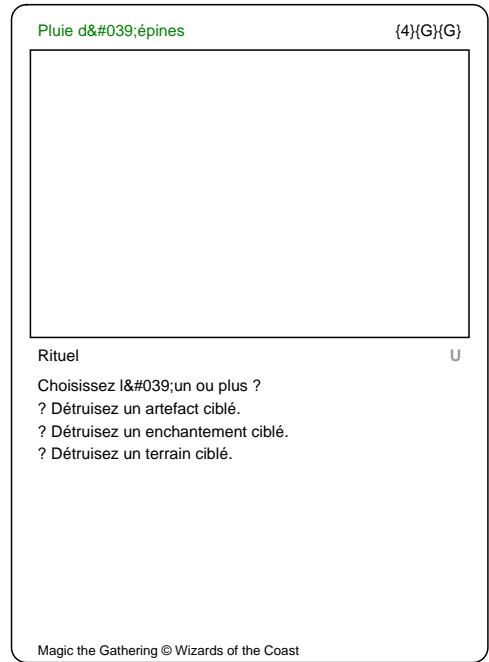
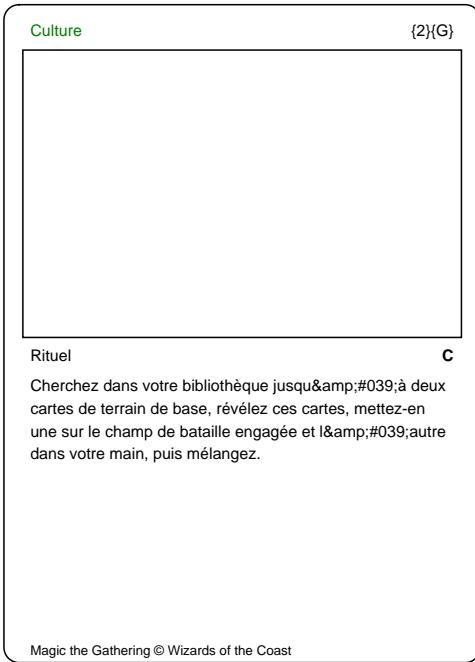
5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







**Tentation de la découverte**

{3}{G}

## Rituel

Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Issu des cendres**

{3}{R}

## Rituel

Détruissez tous les terrains non-base. Pour chaque terrain détruit de cette manière, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Boule de feu**

{X}{R}

## Rituel

Ce sort coûte (1) supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Une bonne tranche**

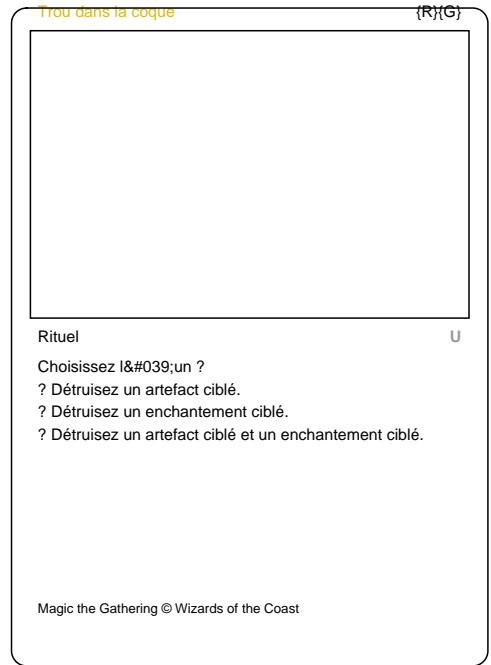
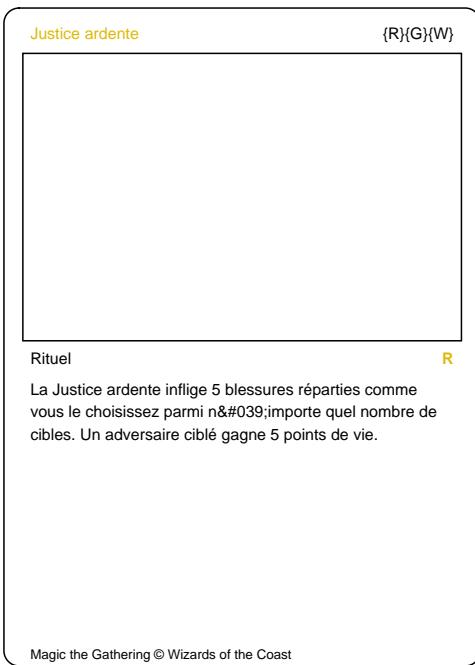
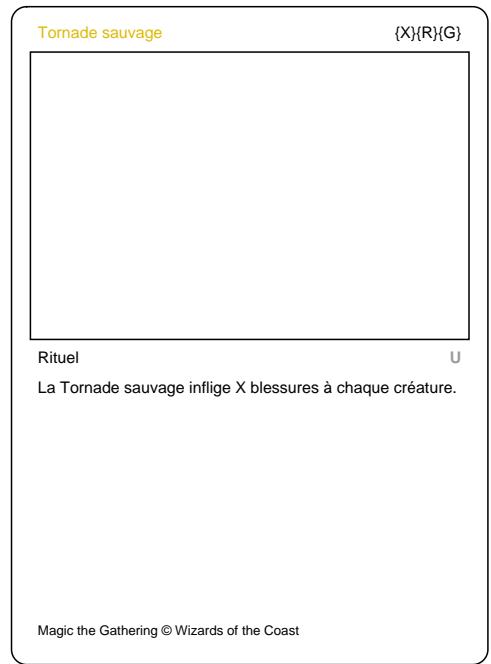
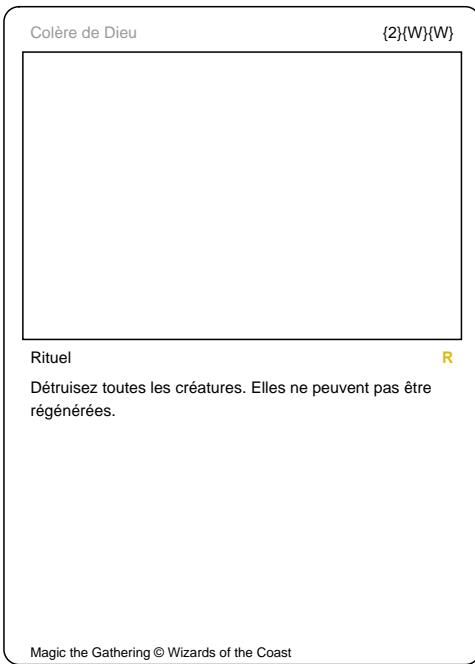
{4}{R}{R}

## Rituel

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature. Recyclage (2){R} ((2){R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Cratère fumant

Terrain

C

Le Cratère fumant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



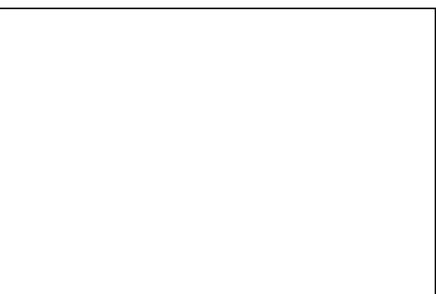
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises contestées



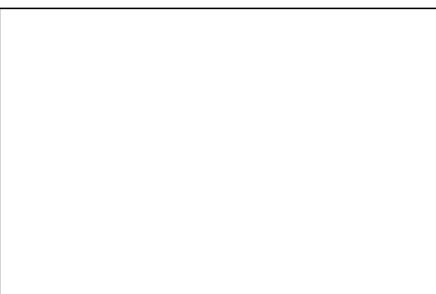
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(R){G}, {T} : Une créature Bête ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

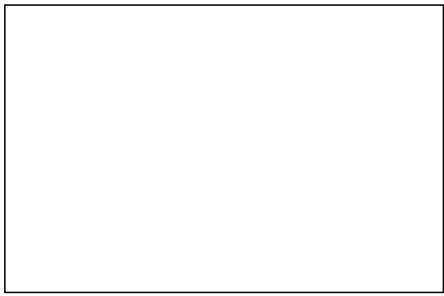
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



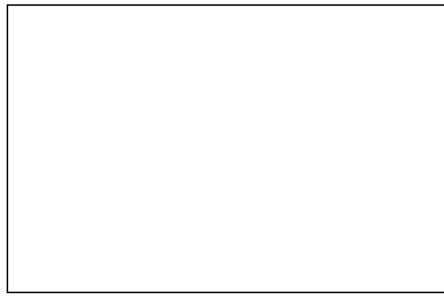
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



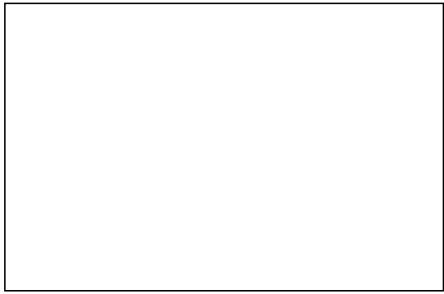
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



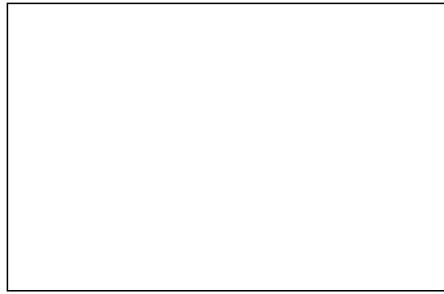
Terrain de base : forêt

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

Garrison de Boros



Terrain

U

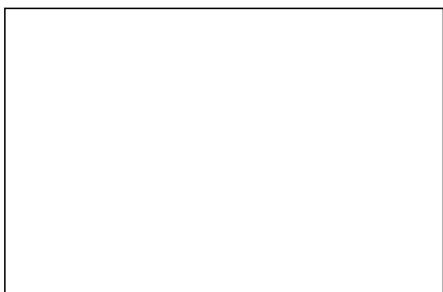
La Garrison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



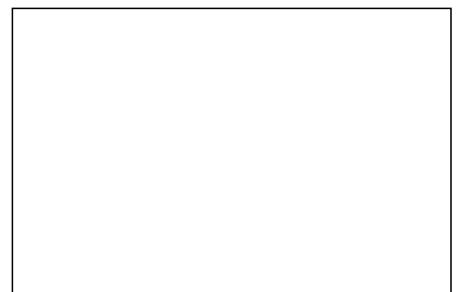
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne

C

&#160;&#160;&#160;&lt;center&gt;&#160;&#160;&#160;&lt;img width=&#160;&#160;&quot;65&#160;&#160;&quot; align=&#160;&#160;&quot;center&quot;&gt;&#160;&#160;&#160;&lt;img width=&#160;&#160;&quot;65&#160;&#160;&quot; align=&#160;&#160;&quot;center&quot; src=&#160;&#160;&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&gt;&#160;&#160;&#160;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant

Terrain

C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

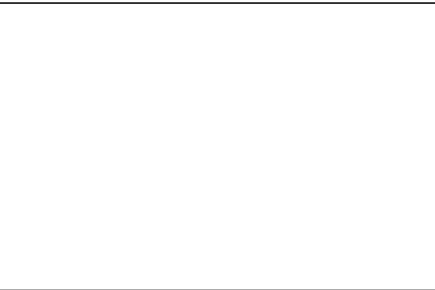
C

&#160;&#160;&#160;&lt;center&gt;&#160;&#160;&#160;&lt;img width=&#160;&#160;&quot;65&#160;&#160;&quot; align=&#160;&#160;&quot;center&quot;&gt;&#160;&#160;&#160;&lt;img width=&#160;&#160;&quot;65&#160;&#160;&quot; align=&#160;&#160;&quot;center&quot; src=&#160;&#160;&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&gt;&#160;&#160;&#160;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

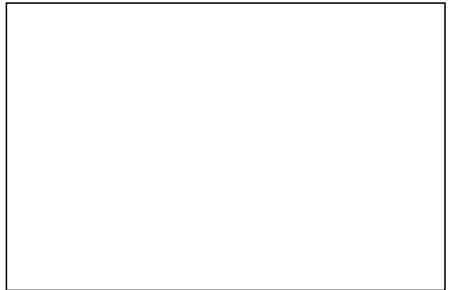


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain icon" data-bbox="144 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

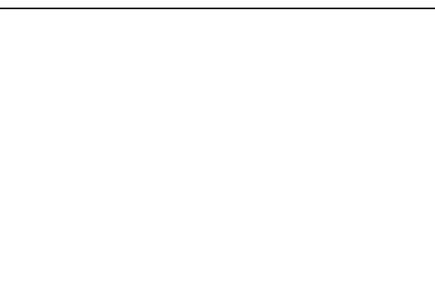


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain icon" data-bbox="644 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

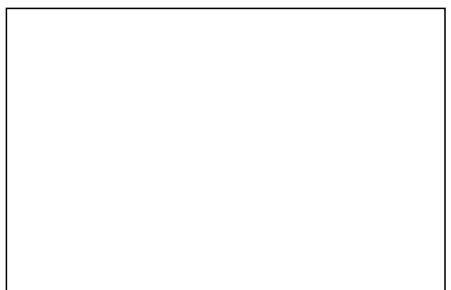


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain icon" data-bbox="144 620 416 684" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia



Terrain

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.  
(1), {T} : Ajoutez un mana la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



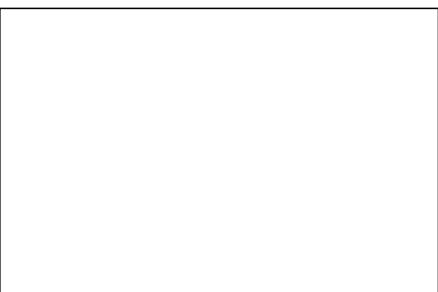
Terrain de base : plaine

C

&lt;img width="65" alt="Icon representing a plain." data-bbox="644 225 927 288"/>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya



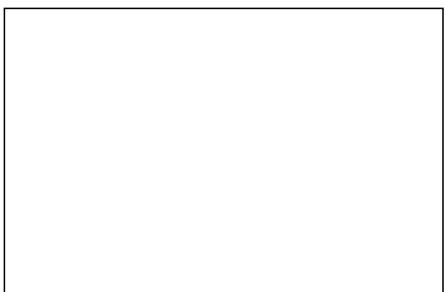
Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.  
(1), {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

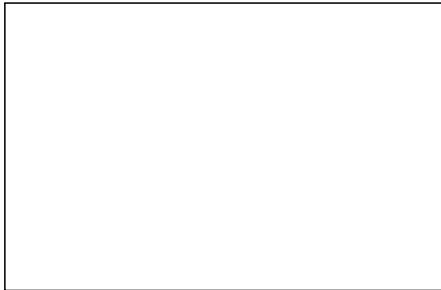
C

&lt;img width="65" alt="Icon representing a plain." data-bbox="644 621 927 684"/>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



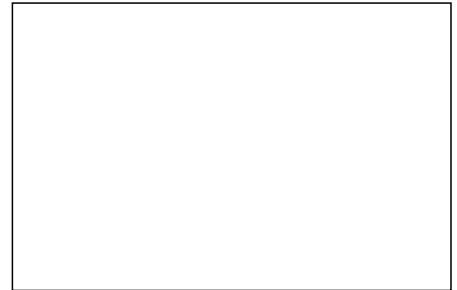
Terrain de base : plaine

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#quot;graph/manas/bigW.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#quot;graph/manas/bigW.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie dérivante



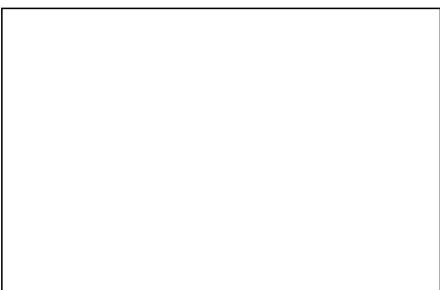
Terrain

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {W}.  
Recyclage {2}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



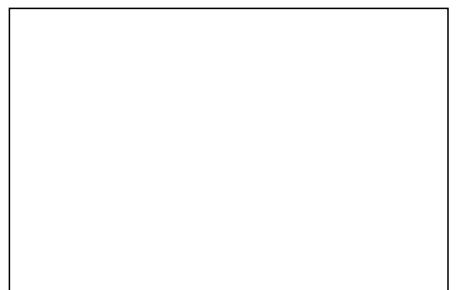
Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

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

Steppes retirées

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

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

**Anneau solaire**

{1}

Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Vitu-Ghazi, la Citarborescence**

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobiote.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Bottes de piedagile**

{2}

Artifact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N&#039;attachez l&#039;équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Cadran solaire du voyant

{4}



Artifact

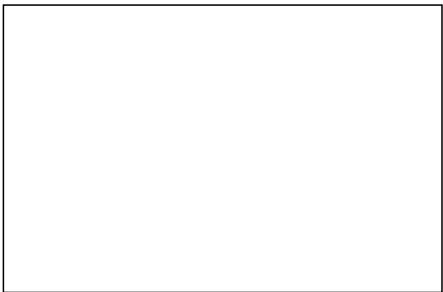
R

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

## Tour des fortunes

{4}



Artifact

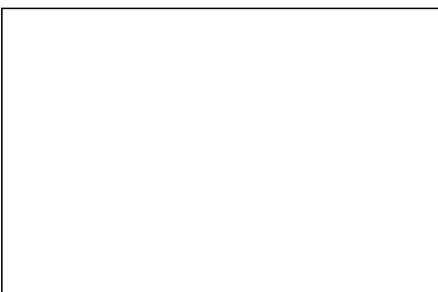
R

{8}, {T} : Piochez quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Sacoche druidique

{3}



Artifact

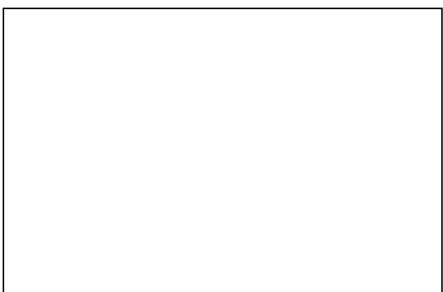
R

{2}, {T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobiote. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Frappe-devant béhémoth

{1}{G}{W}



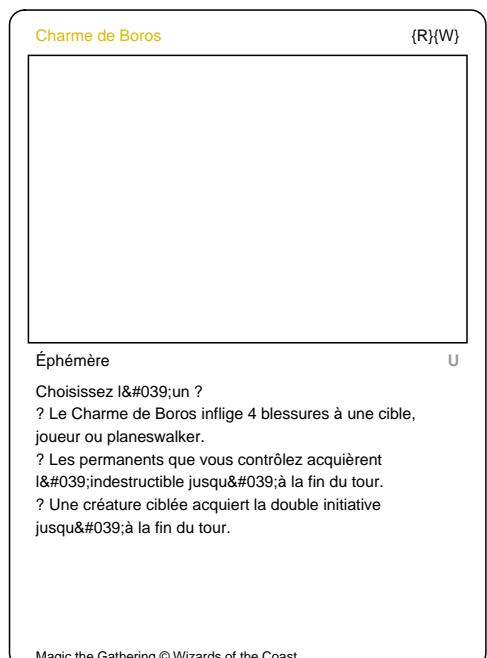
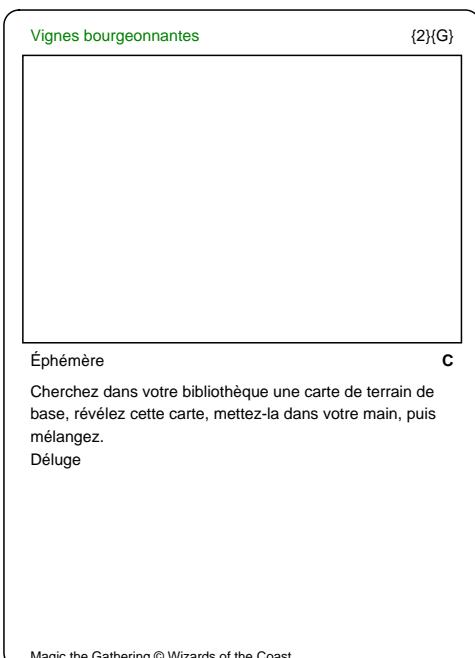
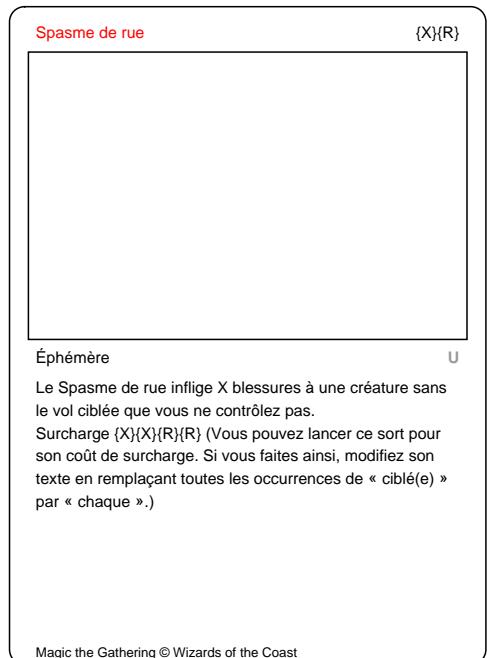
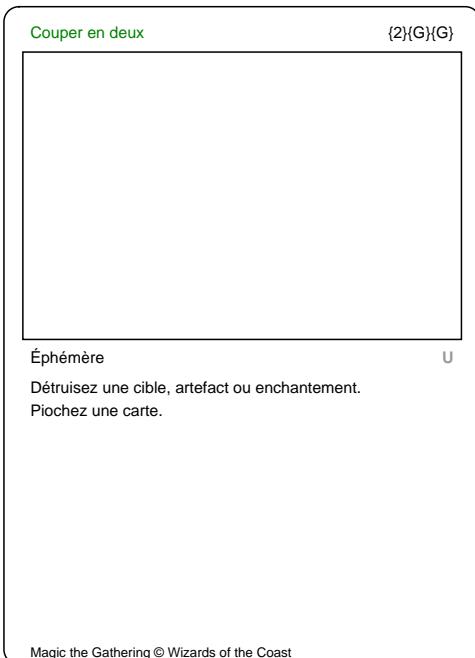
Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.  
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Charme de Naya**

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez 1 :

- ? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
- ? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
- ? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Terrains de prolifération**

{6}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 5/5 verte Bête avec le piétinement. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Malédiction du cycle alimentaire**

{2}{G}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Cadence de guerre**

{2}{R}

Enchantement

U

{X}{R} : Ce tour-ci, les créatures ne peuvent pas bloquer à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chaque créature bloqueuse qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Chasse aux sorcières**

{4}{R}

## Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Au début de votre entretien, la Chasse aux sorcières vous inflige 4 blessures.  
Au début de votre étape de fin, l'adversaire ciblé choisi au hasard acquiert le contrôle de la Chasse aux sorcières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Là où marchent les Anciens**

{4}{R}

## Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 5 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que Là où marchent les Anciens inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Déferlement de l'orage de guerre**

{5}{R}

## Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Malédiction du chaos**

{2}{R}

## Enchantement : aura et malédiction

U

## Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut se défausser d'une carte. Si ce joueur fait ainsi, il pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

