

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}



Créature : guivre

R

Piétinement

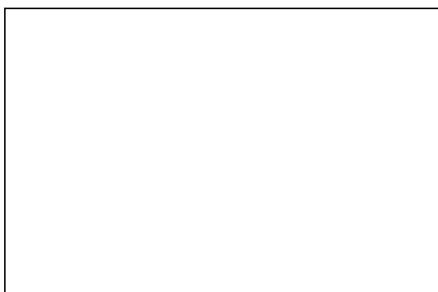
Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}



Créature-enchantement : centaure

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

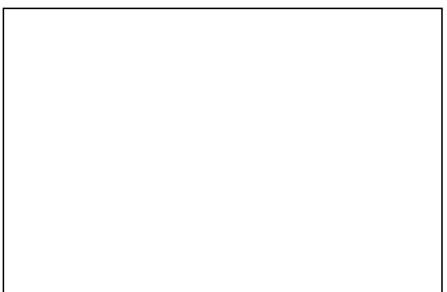
<>Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la pénombre

{5}{G}{G}



Créature : guivre

R

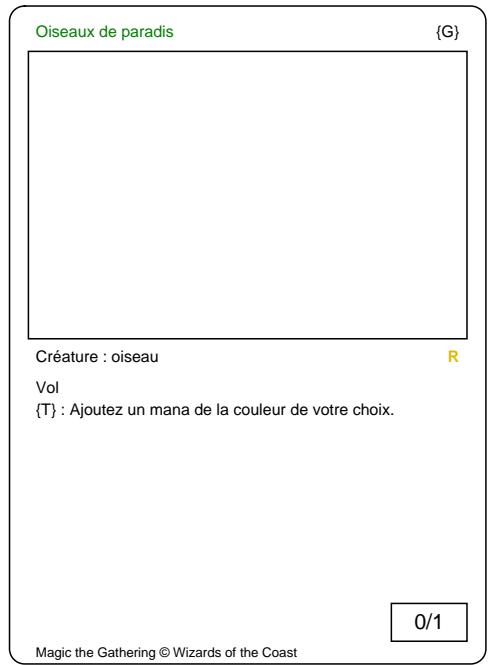
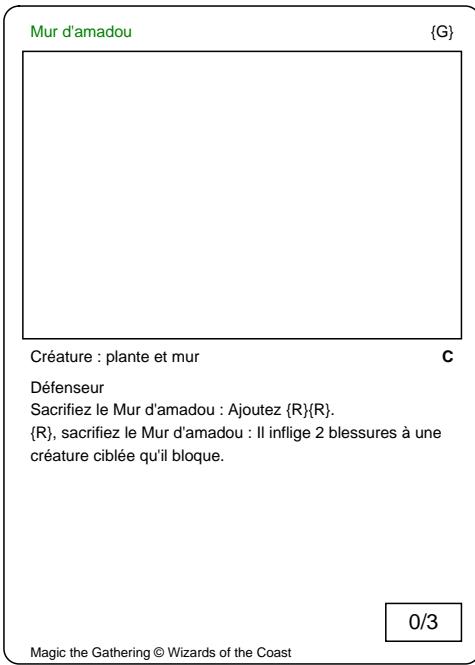
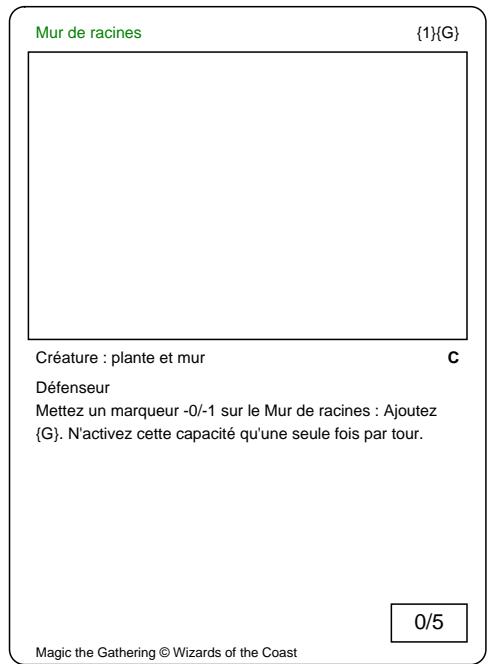
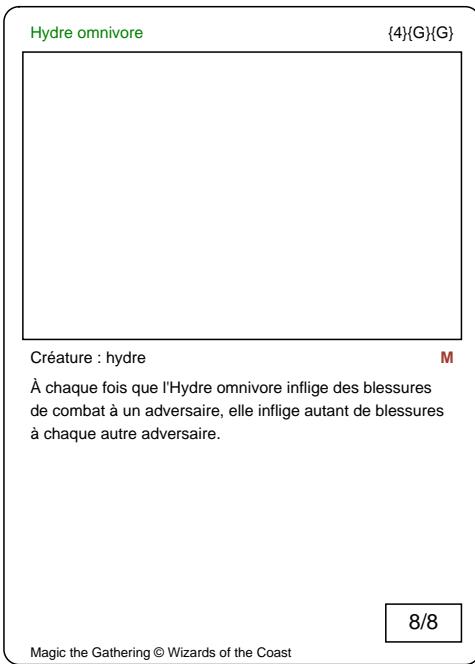
Piétinement

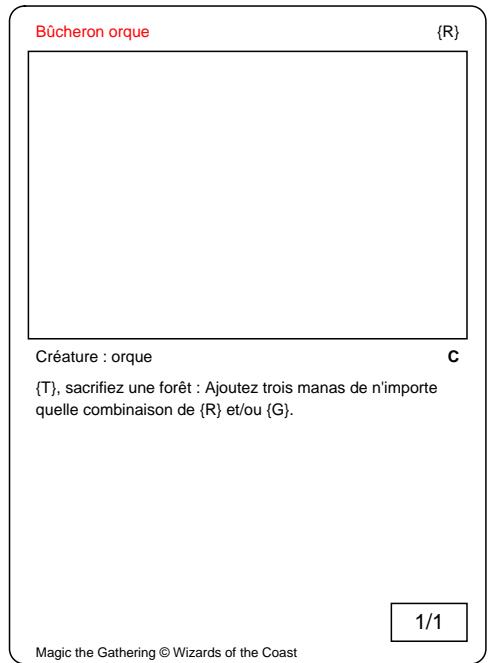
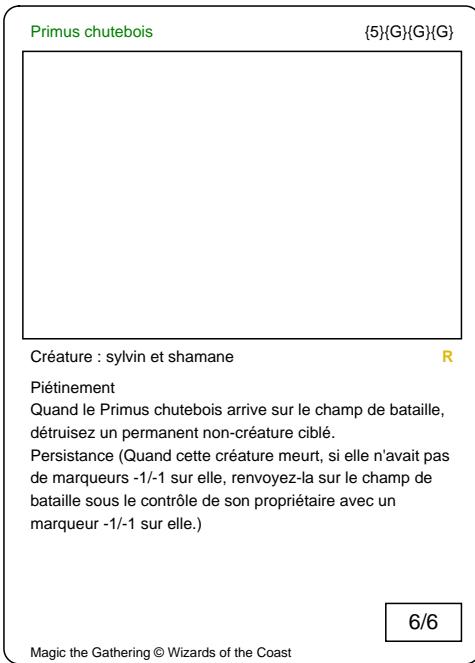
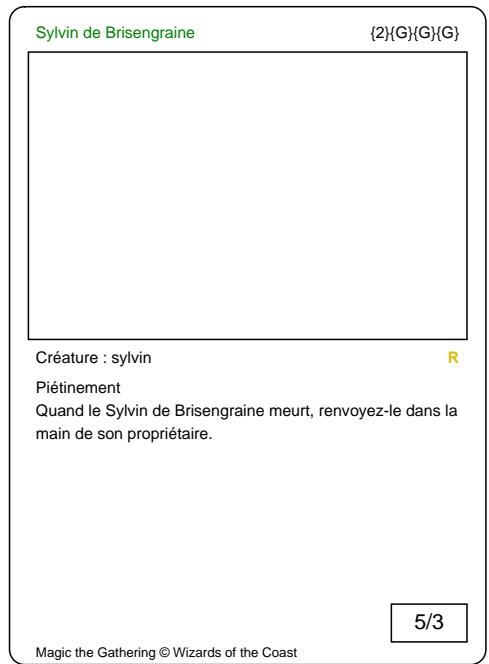
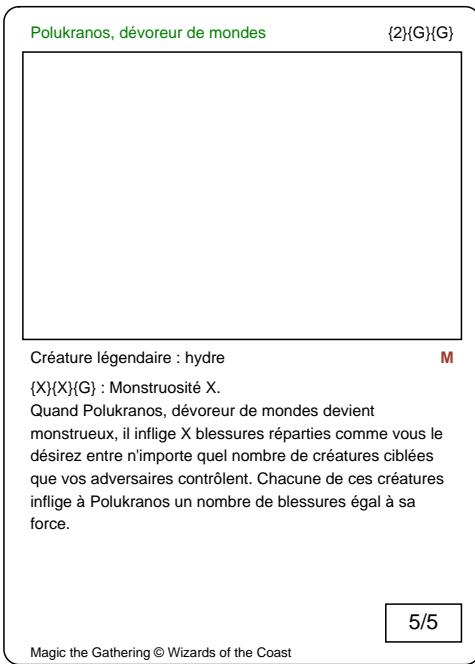
Quand la Guivre de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 6/6 noire Guivre avec le piétinement.

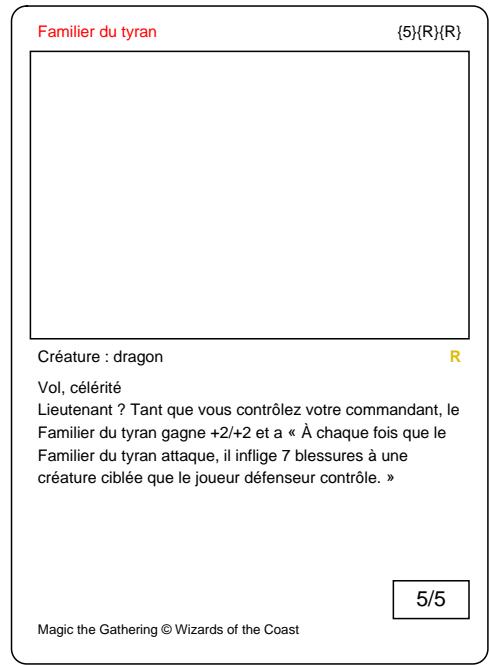
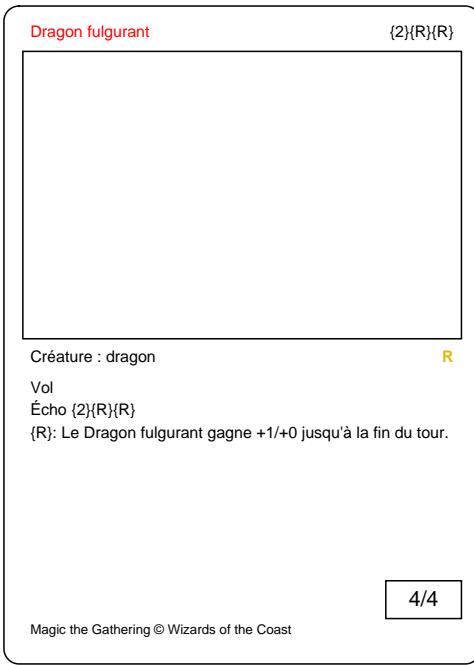
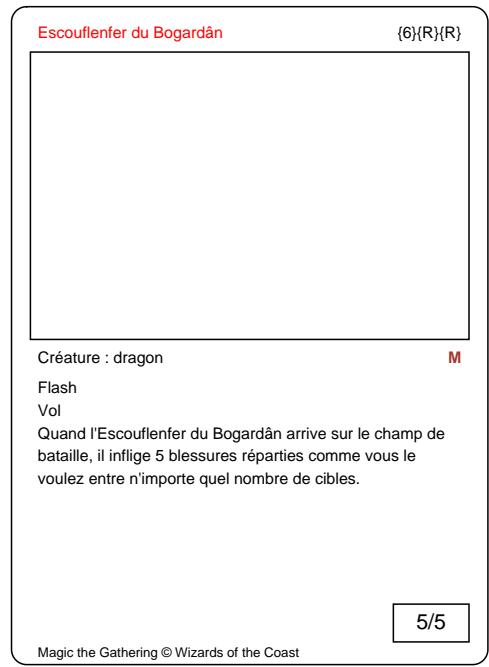
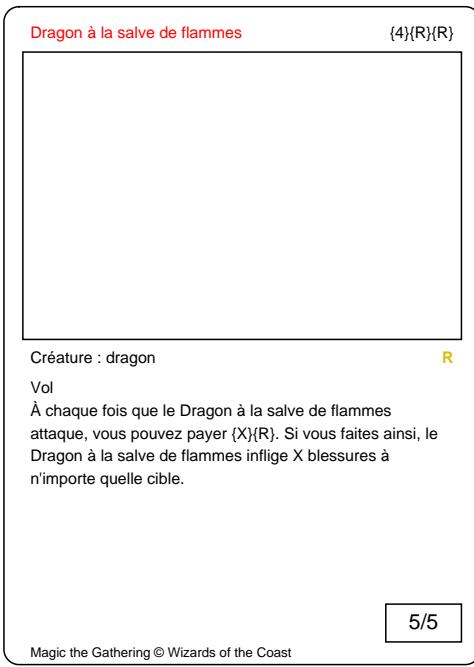
6/6

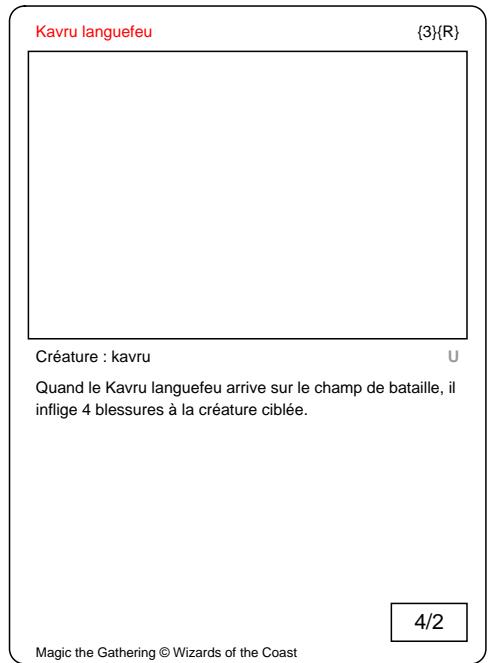
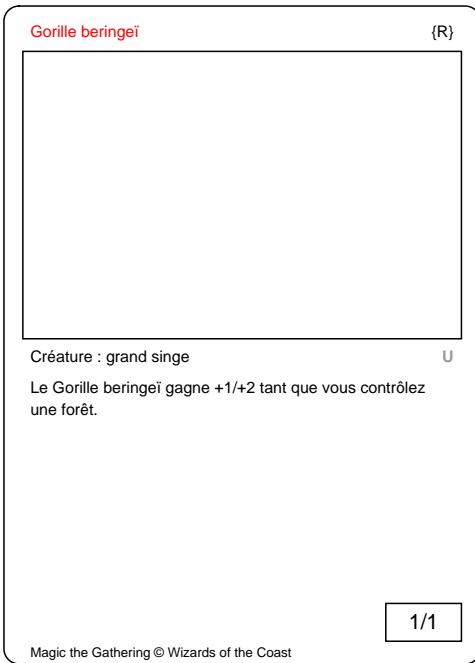
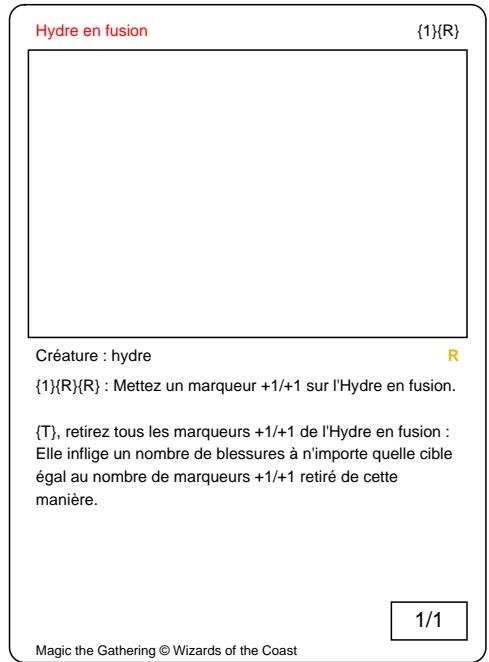
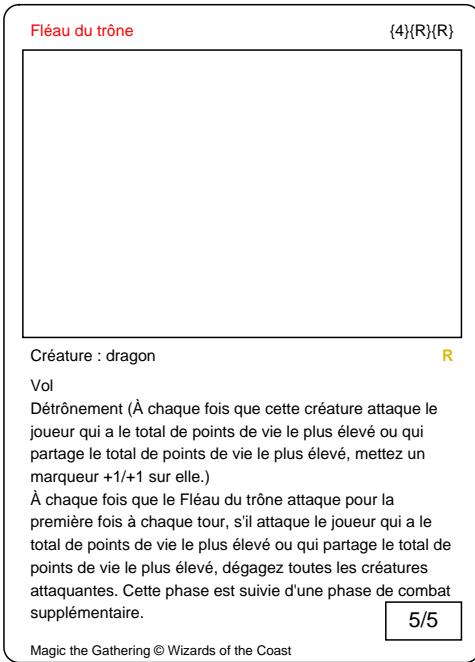
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

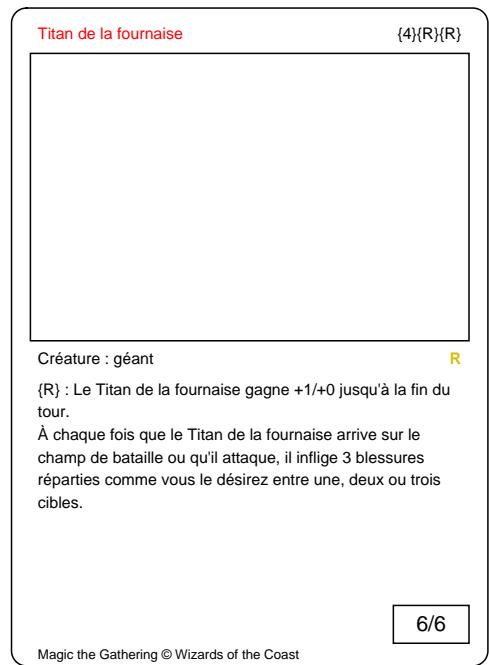
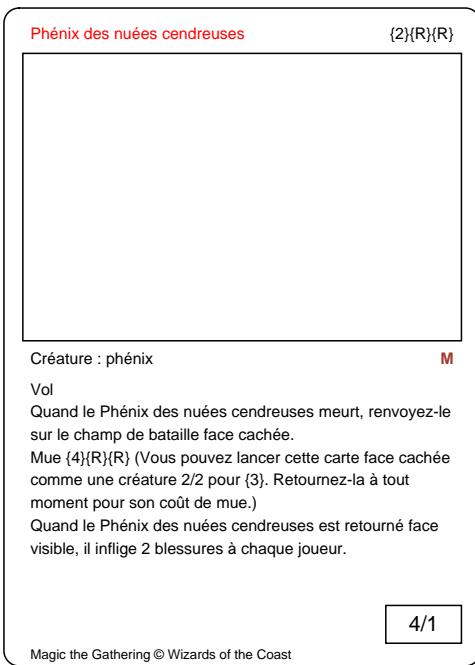
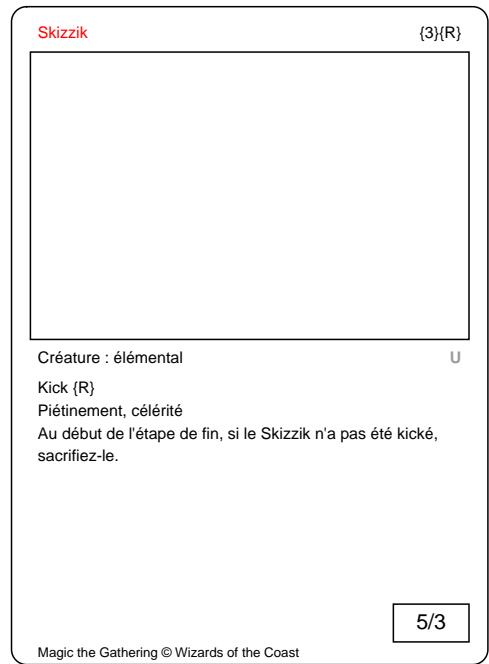
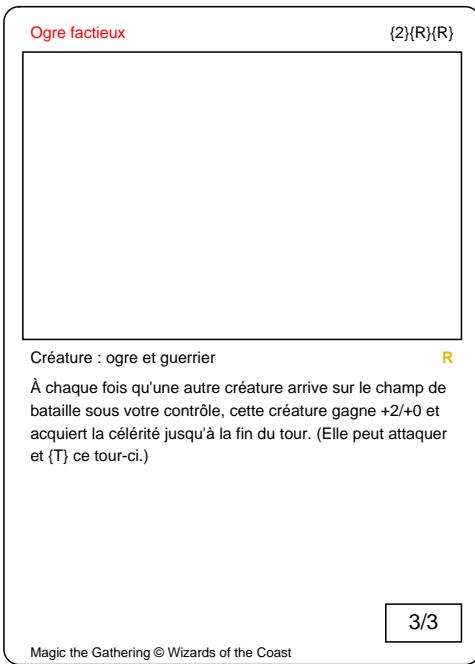
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

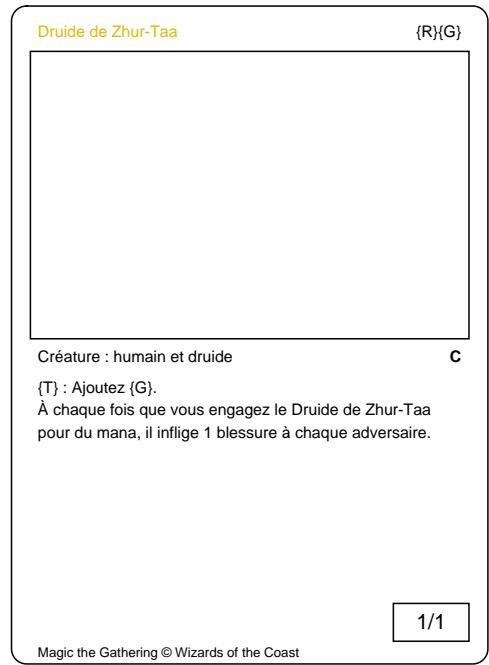
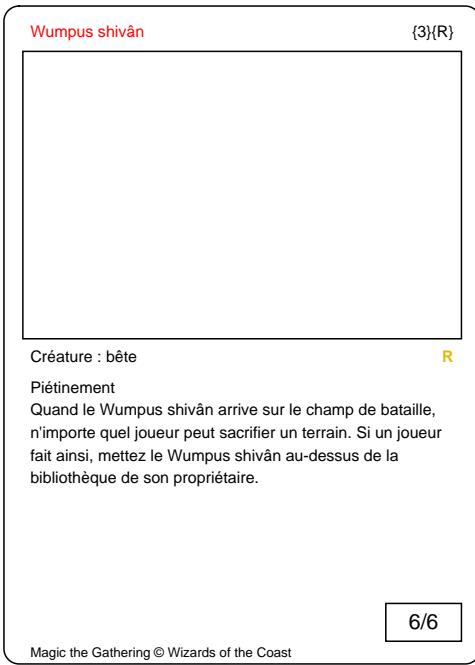
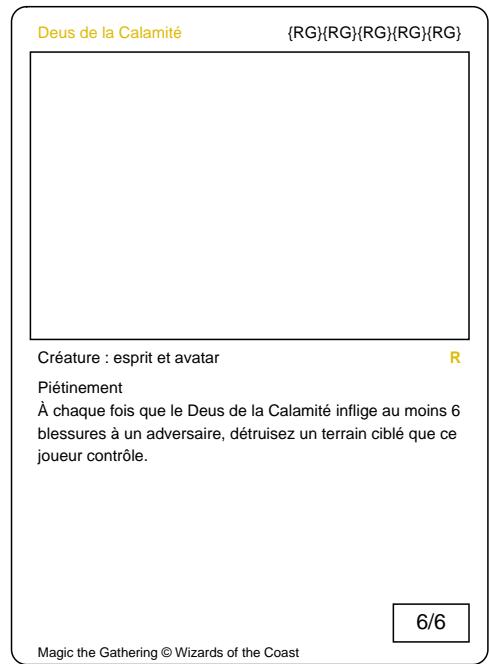
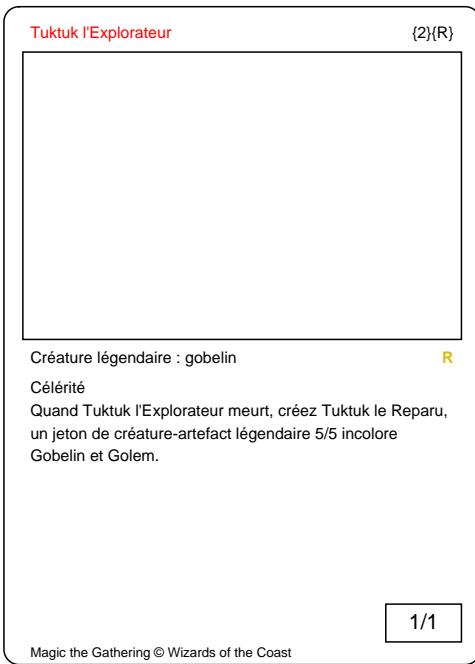


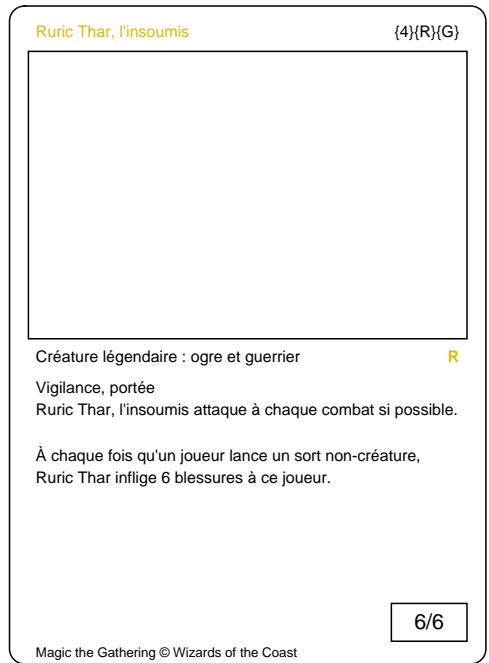
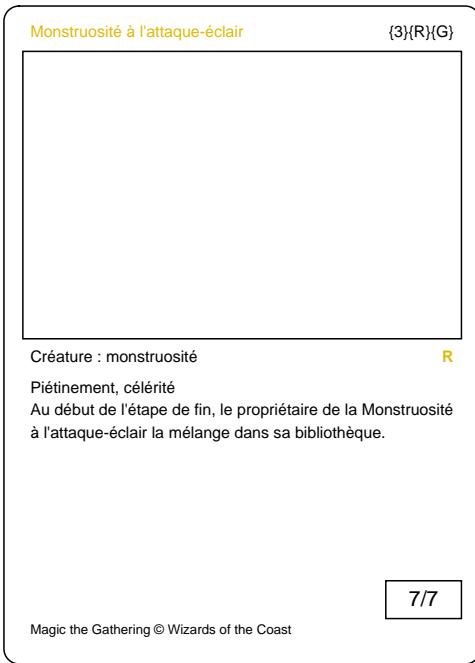
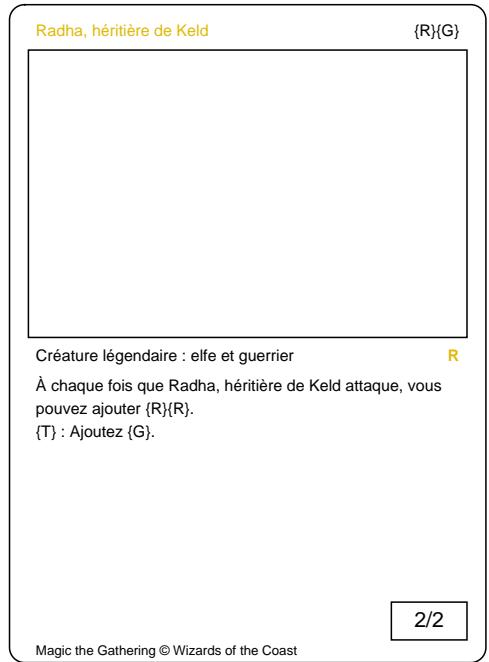
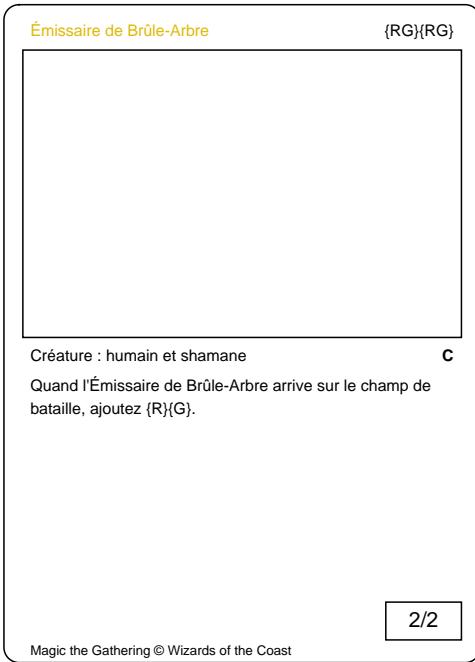












Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruissez un permanent non-créature ciblé.

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

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruissez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Tornade du désert

{4}{G}{G}



Rituel

Détruissez un permanent ciblé.

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

Voir ce qui n'est pas écrit

{4}{G}{G}



Rituel

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès soudain

{X}{R}



Rituel

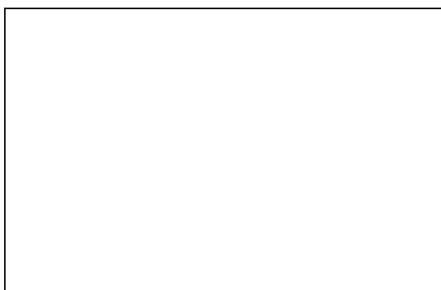
R

Choisissez une couleur. Le Décès soudain inflige X blessures à chaque créature de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}



Rituel

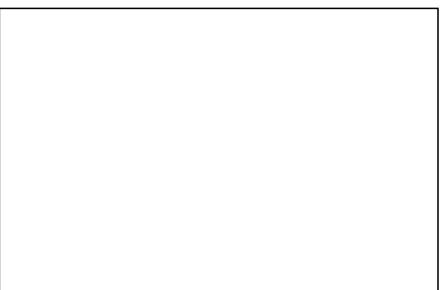
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage

{1}{R}{R}



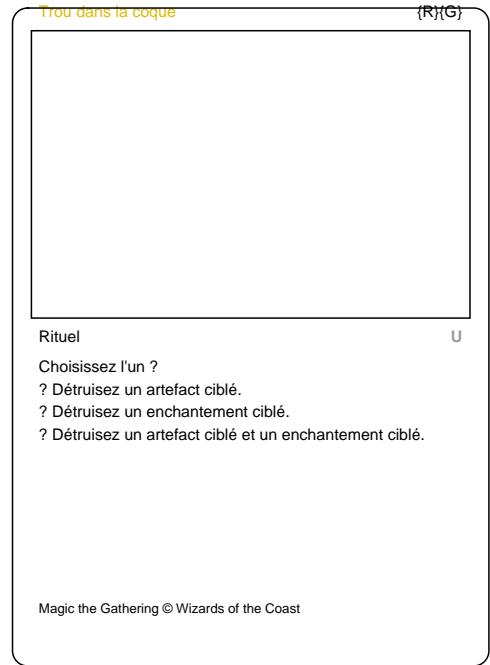
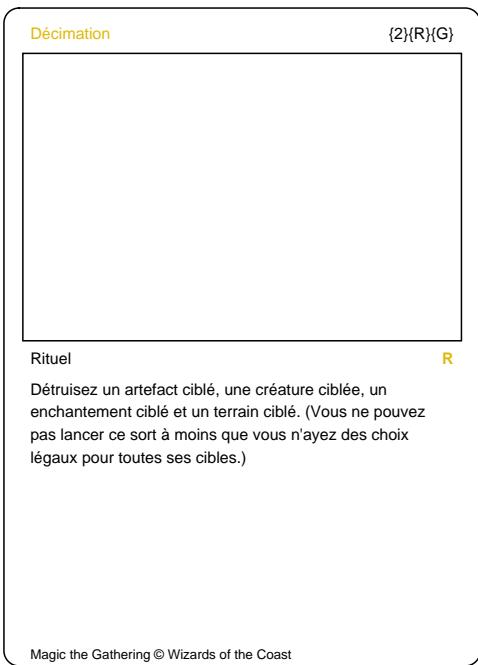
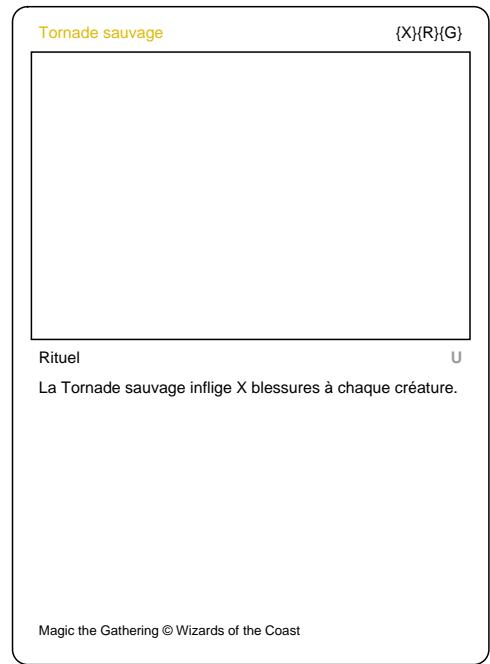
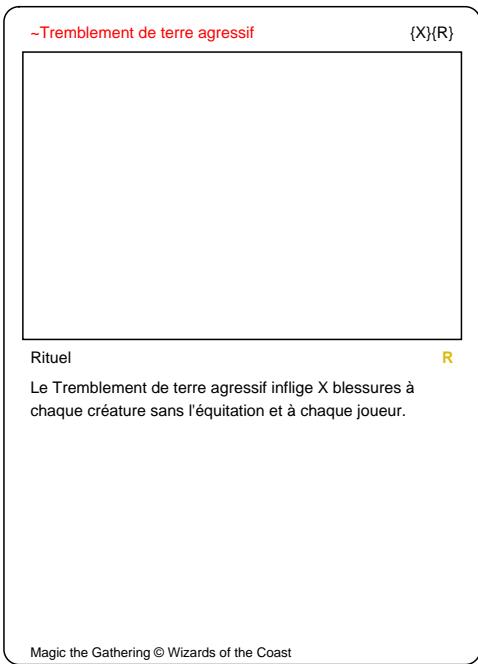
Rituel

U

Détruissez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

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



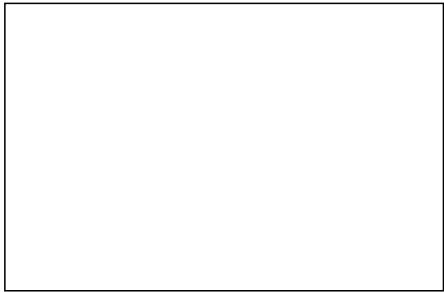
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



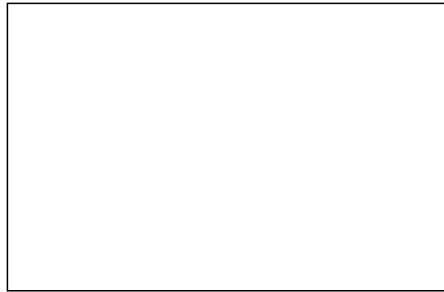
Terrain de base : forêt

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



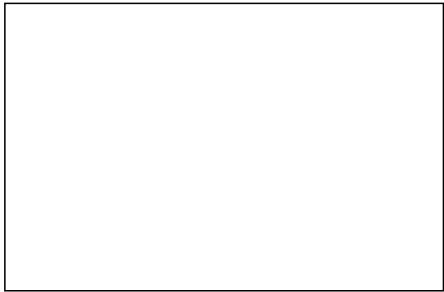
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



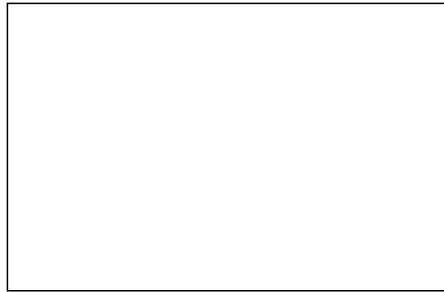
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

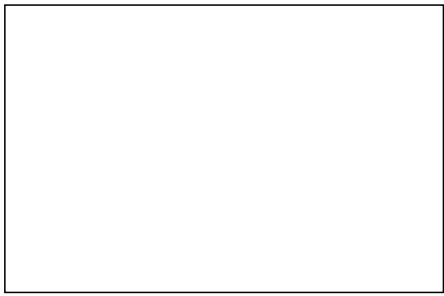
C

{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

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

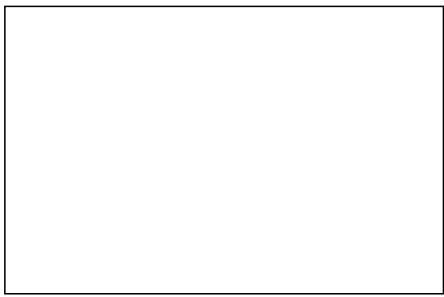
R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karplusse



Terrain

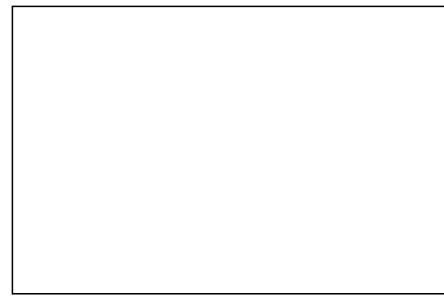
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(RG), (T) : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôlez une montagne ou une forêt.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocheuses

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

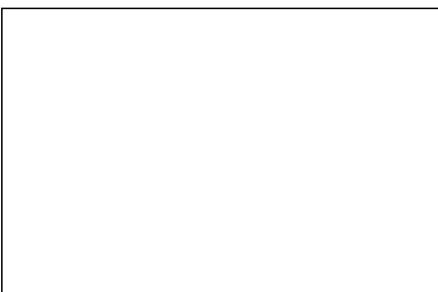


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

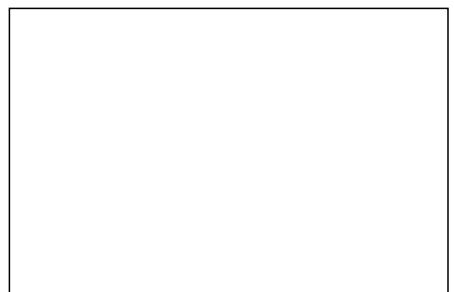


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

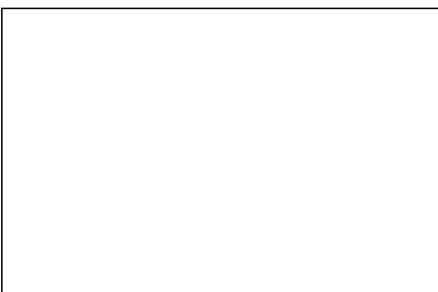


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

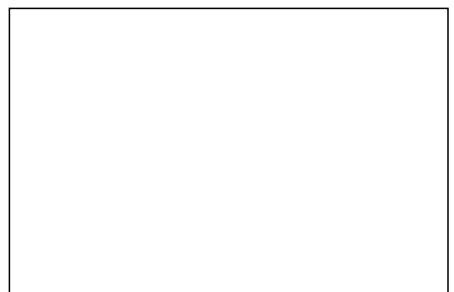


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

</center>
</center>

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

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravin enragé



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

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

{2RG} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

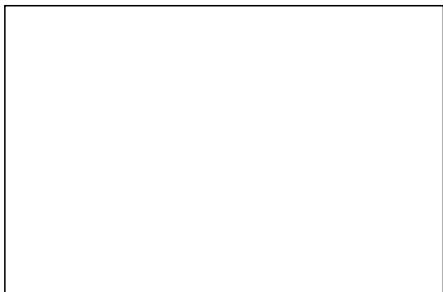
U

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la Cime en fusion



Terrain

M

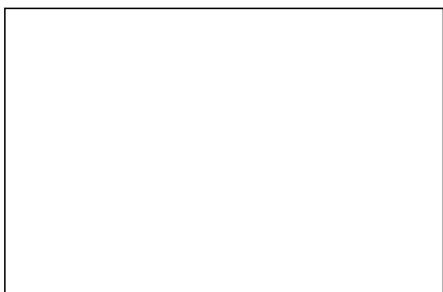
Ce terrain arrive engagé.

À chaque fois qu'une montagne que vous contrôlez arrive, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que ce terrain inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



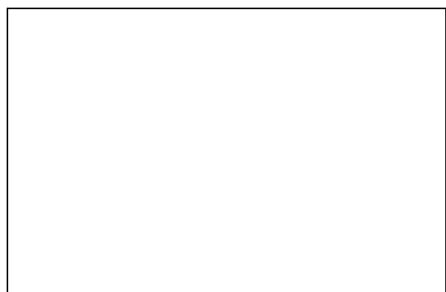
Terrain

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

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise

R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elf et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daretti, savant ferrailleur

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Daretti

M

{+2} : Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

{-2} : Sacrifiez un artefact. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

{-10} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daretti, savant ferrailleur peut être votre commandant.

Chandra, pyromâîtresse

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, pyromâîtresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilé de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

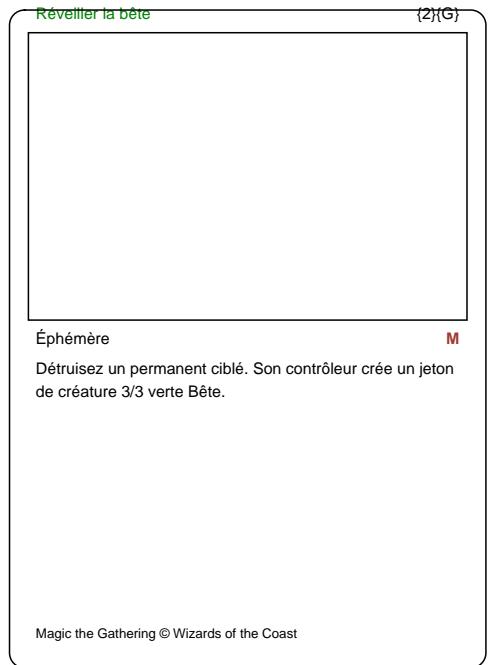
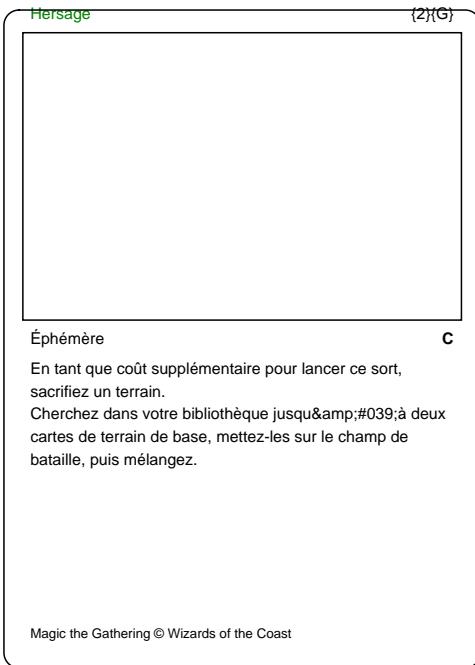
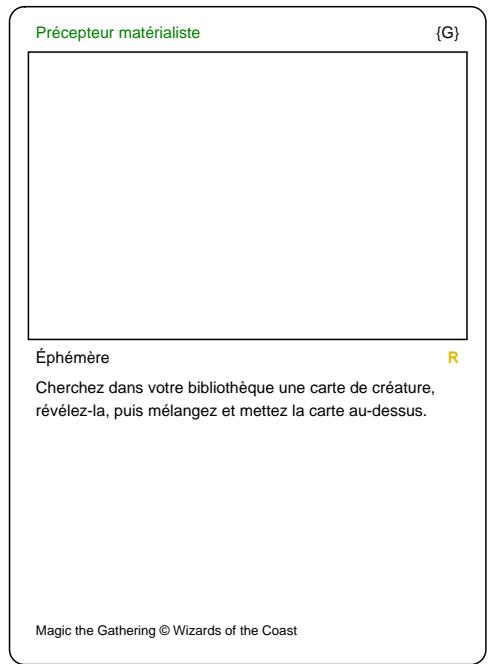
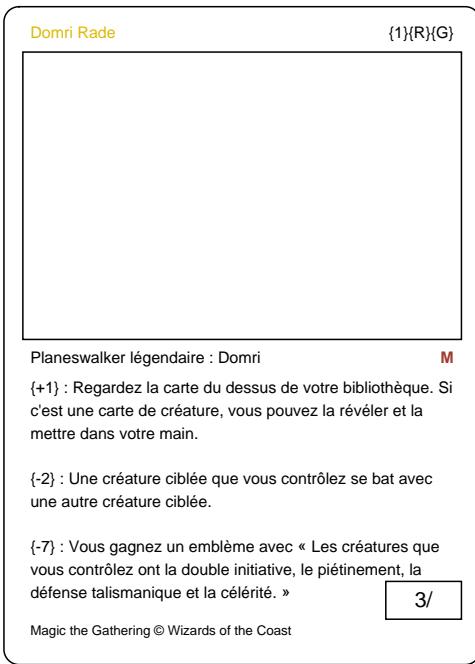
{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

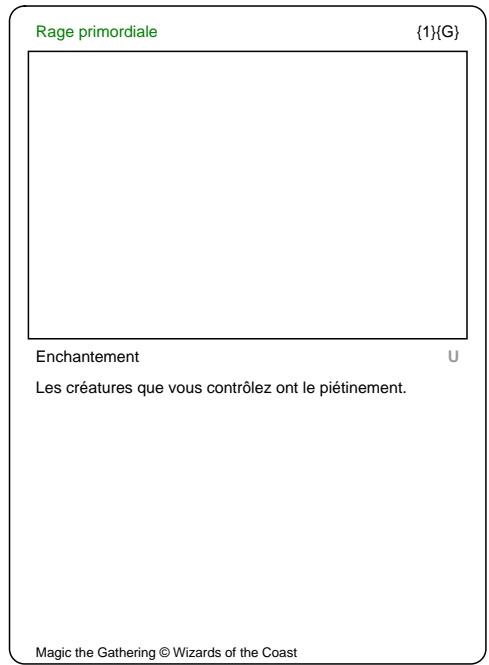
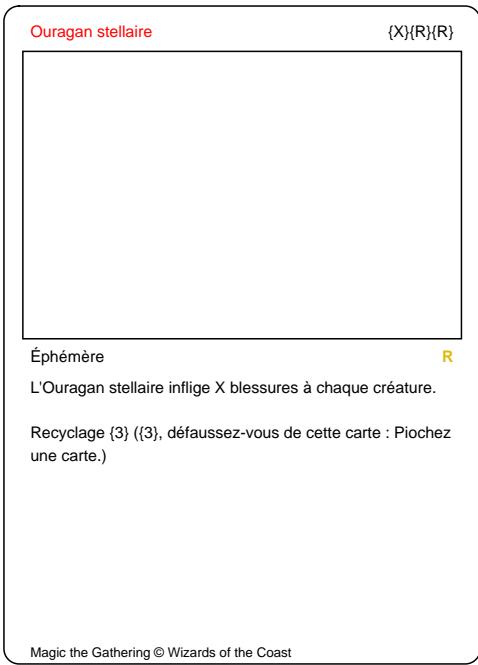
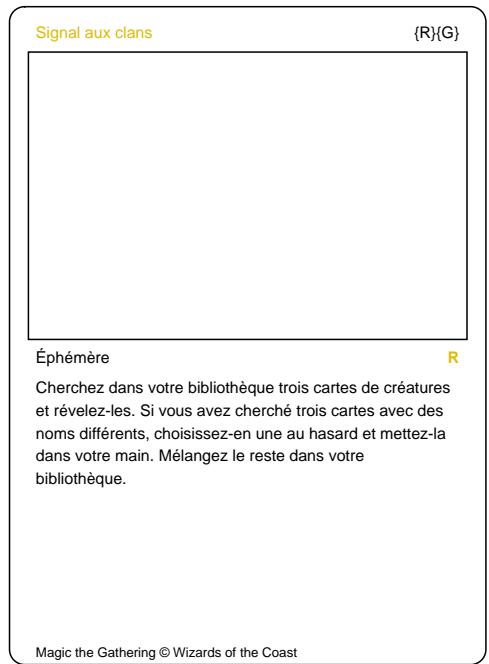
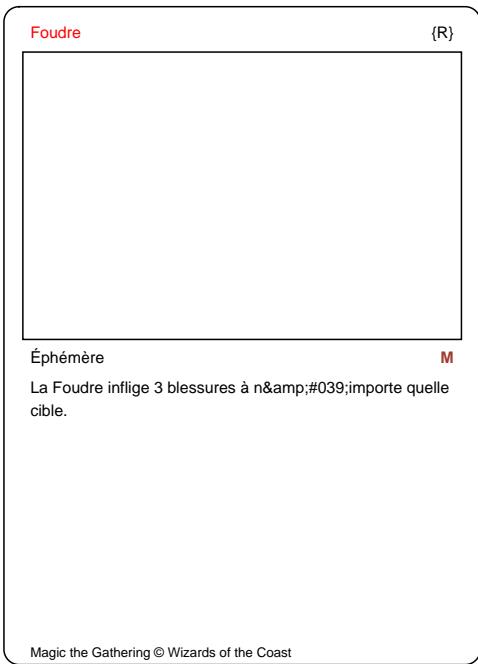
{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast