

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U

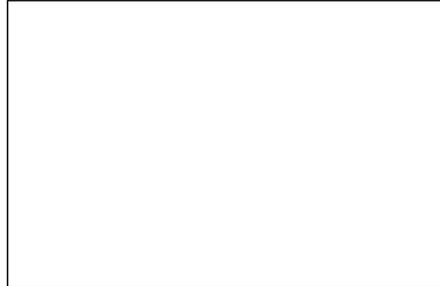
Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

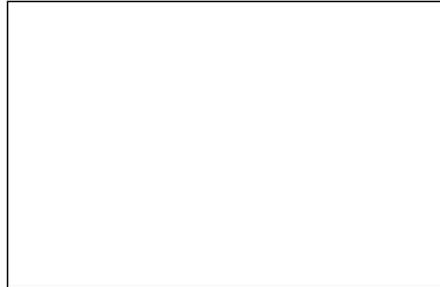
Défenseur, défense talismanique

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}



Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique

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

0/3

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.

&lt;i>Toucheterre</i> ? 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

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.

&lt;i>Toucheterre</i> ? 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

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.

&lt;i>Toucheterre</i> ? 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

Elfe de la charmille {G}

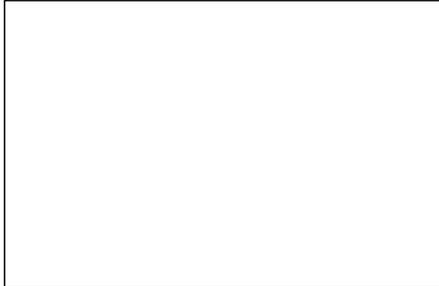


Créature : elfe et druide C  
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

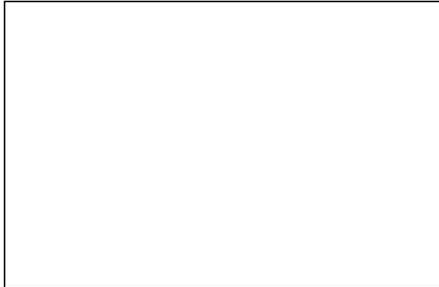


Créature : elfe et druide C  
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

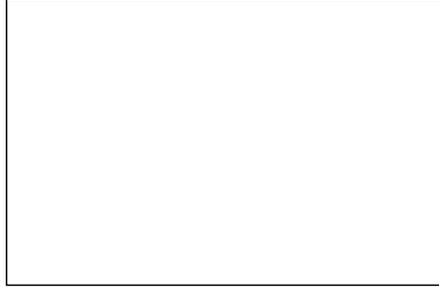


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Oiseaux de paradis {G}

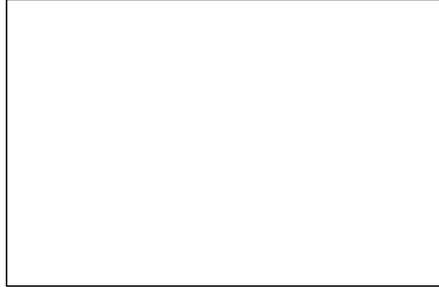


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Primordial sylvestre

{5}{G}{G}

Créature : avatar

R

Portée

Quand le primordial sylvestre arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, détruisez un permanent non-créature ciblé que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent détruit de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et mettez cette carte sur le champ de bataille engagée. Puis mélangez.

6/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois

{5}{G}{G}{G}

Créature : sylvin et shaman

R

Piétinement

Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse acide de la Mwônvouli

{2}{G}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse acide de la Mwônvouli

{2}{G}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse acide de la Mwônvouli

{2}{G}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse acide de la Mwônvouli

{2}{G}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}

Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}

Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}

Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourage désordonné

{3}{R}{G}

Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourage désordonné

{3}{R}{G}



Rituel

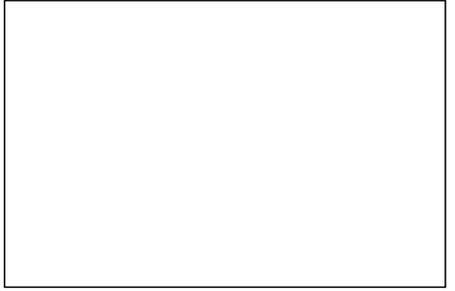
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait scintillant

{G}{W}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte multicolore que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait scintillant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourage désordonné

{3}{R}{G}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait scintillant

{G}{W}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte multicolore que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait scintillant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait scintillant

{G}{W}

Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte multicolore que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait scintillant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

Souhait scintillant

{G}{W}

Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte multicolore que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait scintillant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories

Terrain : montagne et forêt

R

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

La Clairière de scories arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

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

Fonderie sacrée



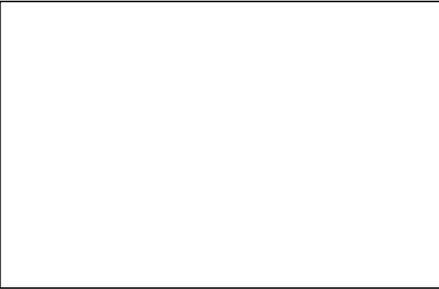
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



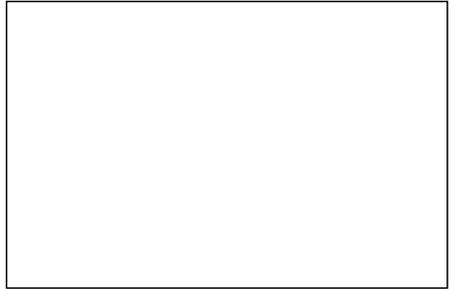
Terrain

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

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

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple 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

Mont enraciné



Terrain

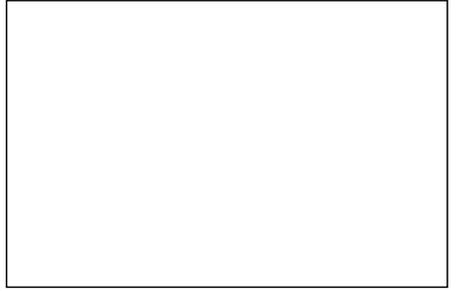
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



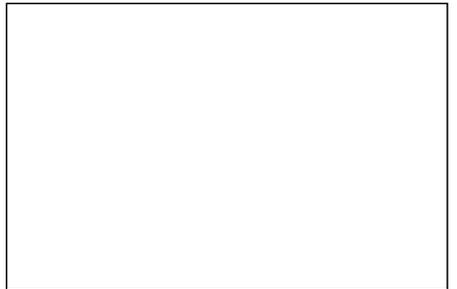
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier



Terrain

R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

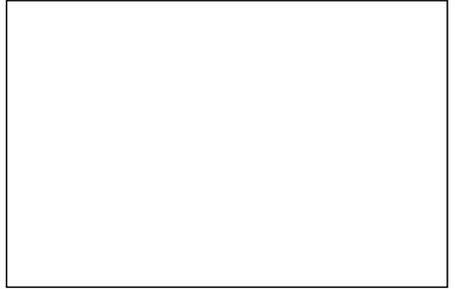
R

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

Signal aux clans

{R}{G}



Éphémère

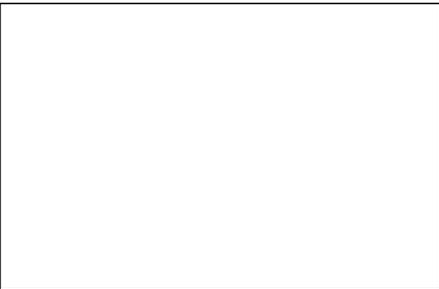
R

Cherchez dans votre bibliothèque trois cartes de créatures et révélez-les. Si vous avez cherché trois cartes avec des noms différents, choisissez-en une au hasard et mettez-la dans votre main. Mélangez le reste dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal aux clans

{R}{G}



Éphémère

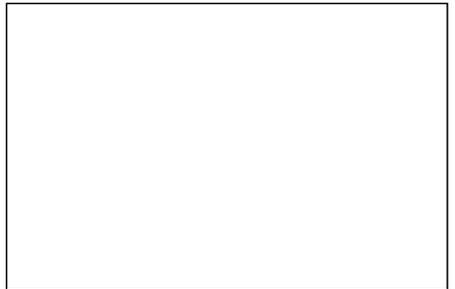
R

Cherchez dans votre bibliothèque trois cartes de créatures et révélez-les. Si vous avez cherché trois cartes avec des noms différents, choisissez-en une au hasard et mettez-la dans votre main. Mélangez le reste dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal aux clans

{R}{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque trois cartes de créatures et révélez-les. Si vous avez cherché trois cartes avec des noms différents, choisissez-en une au hasard et mettez-la dans votre main. Mélangez le reste dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal aux clans

{R}{G}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque trois cartes de créatures et révélez-les. Si vous avez cherché trois cartes avec des noms différents, choisissez-en une au hasard et mettez-la dans votre main. Mélangez le reste dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber en poussière

{3}{R}

Rituel

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)  
Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce terrain et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de rage

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

Créature légendaire : élémental

M

&lt;i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/5 rouge et verte Élémental.  
À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage ou qu'un autre élémental que vous contrôlez meurt, Omnath inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber en poussière

{3}{R}

Rituel

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)  
Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce terrain et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber en poussière

{3}{R}

Rituel

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce terrain et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouts // Restes

{U}{R}{3}{R}{W}

Éphémère

R

&lt;b>Bouts</b>

{U}{R}

Jouez à pile ou face. Si vous faites face, contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Si vous faites pile, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

&lt;b>Restes</b>

{3}{R}{W}

Un joueur ciblé sacrifie deux créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Gruul

{R}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

? Acquérez le contrôle de tous les permanents que vous possédez.

? Le Charme de Gruul inflige 3 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}

Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}

Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche // Développement

{G}{U}{3}{U}{R}

Éphémère

R

&lt;b>Recherche</b>

Mélangez jusqu'à quatre cartes que vous possédez en dehors de la partie dans votre bibliothèque.

&lt;b>Développement</b>

Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental à moins qu'un adversaire ne vous laisse piocher une carte. Répétez ce processus deux fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast