

Beuza, le printemps bondissant

{2}{W}{W}

Créature légendaire : élémental et élan

M

Quand Beuza, le printemps bondissant arrive, créez un jeton Trésor si un adversaire contrôle plus de terrains que vous. Vous gagnez 4 points de vie si un adversaire a plus de points de vie que vous. Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Poisson si un adversaire contrôle plus de créatures que vous. Piochez une carte si un adversaire a plus de cartes en main que vous.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Brumelande

{5}{W}{W}

Créature-enchantement : avatar et horreur

M

Imminence 4 ? {2}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour son coût d'imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Brumelande arrive ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/1 blanche Insecte avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beuza, le printemps bondissant

{2}{W}{W}

Créature légendaire : élémental et élan

M

Quand Beuza, le printemps bondissant arrive, créez un jeton Trésor si un adversaire contrôle plus de terrains que vous. Vous gagnez 4 points de vie si un adversaire a plus de points de vie que vous. Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Poisson si un adversaire contrôle plus de créatures que vous. Piochez une carte si un adversaire a plus de cartes en main que vous.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Brumelande

{5}{W}{W}

Créature-enchantement : avatar et horreur

M

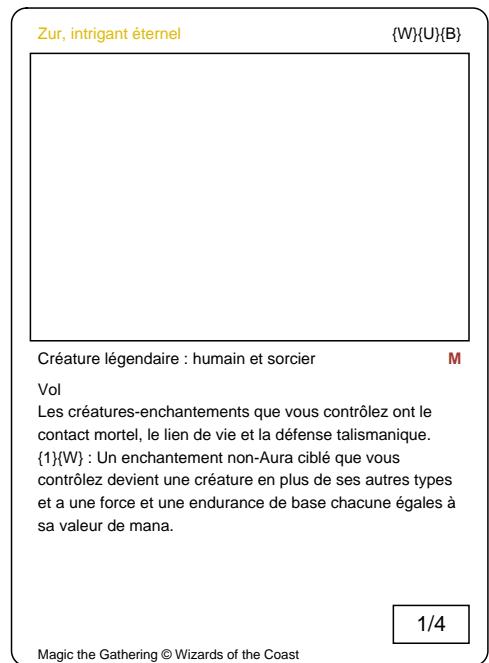
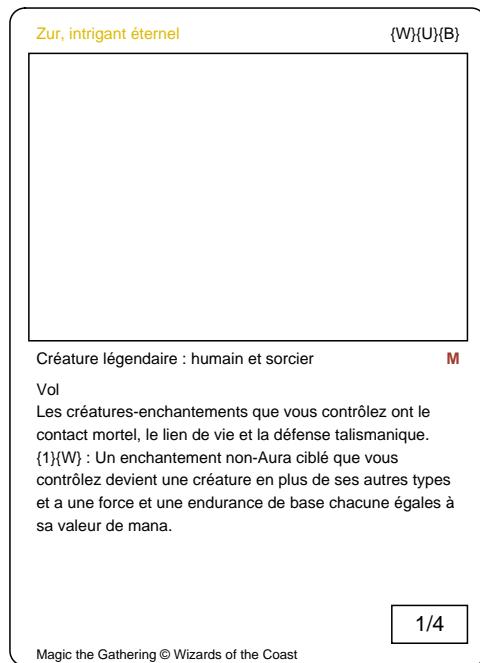
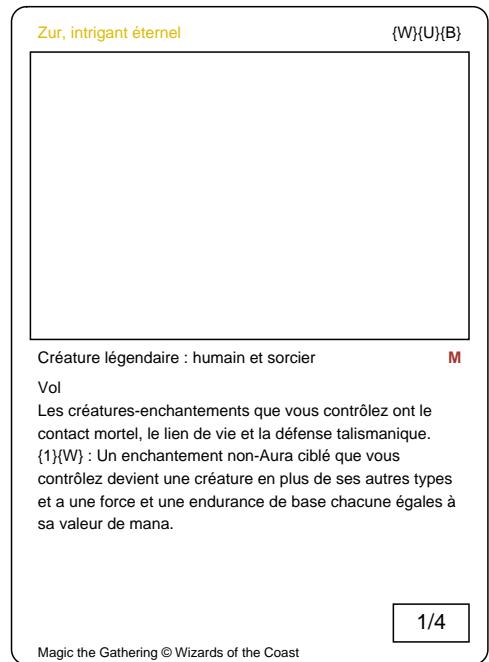
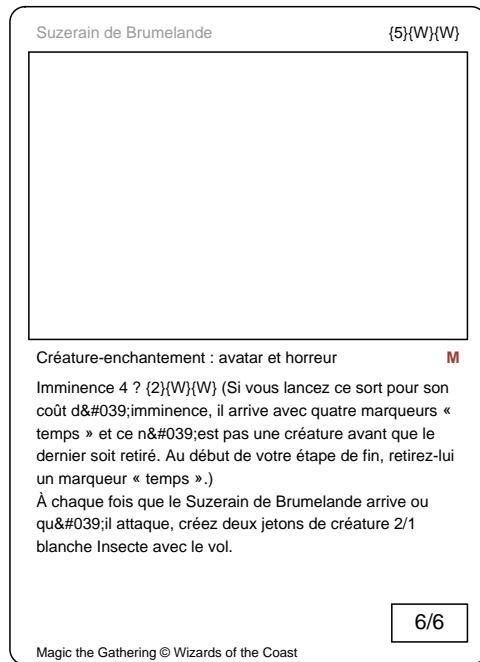
Imminence 4 ? {2}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour son coût d'imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

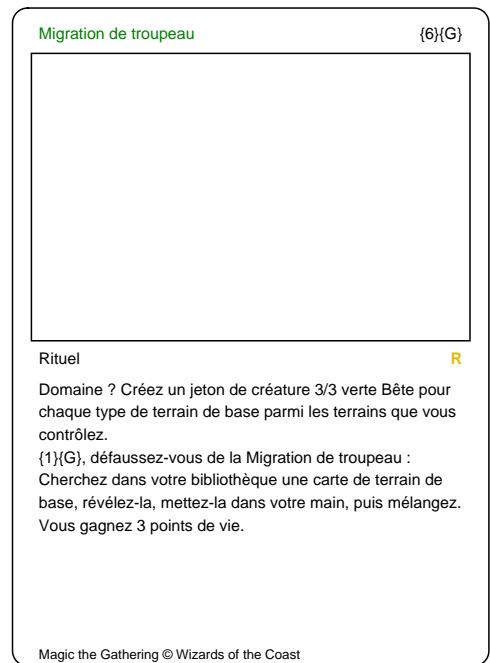
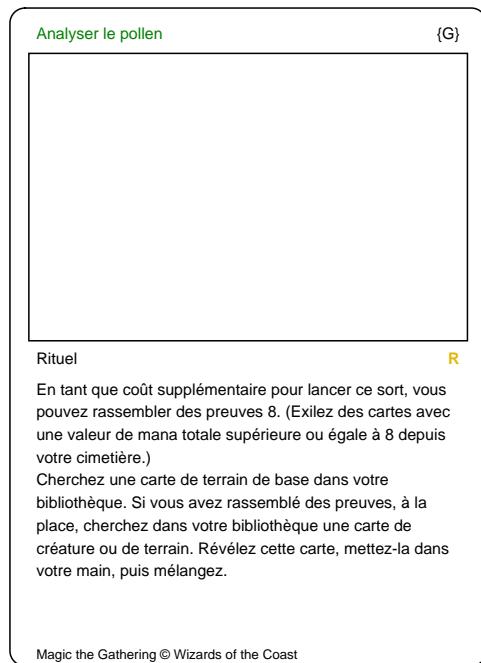
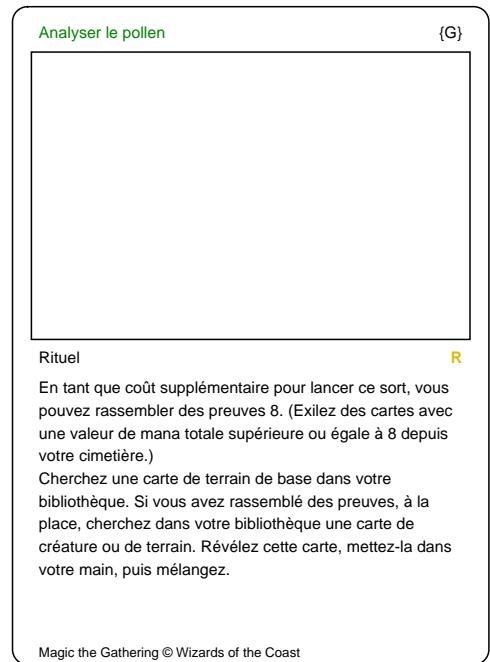
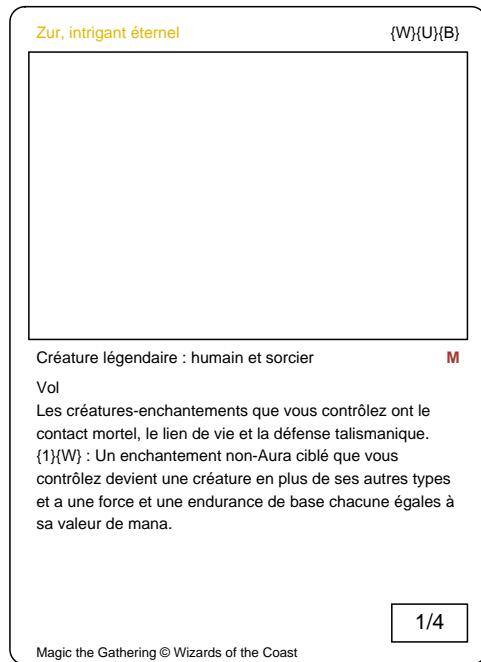
À chaque fois que le Suzerain de Brumelande arrive ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/1 blanche Insecte avec le vol.

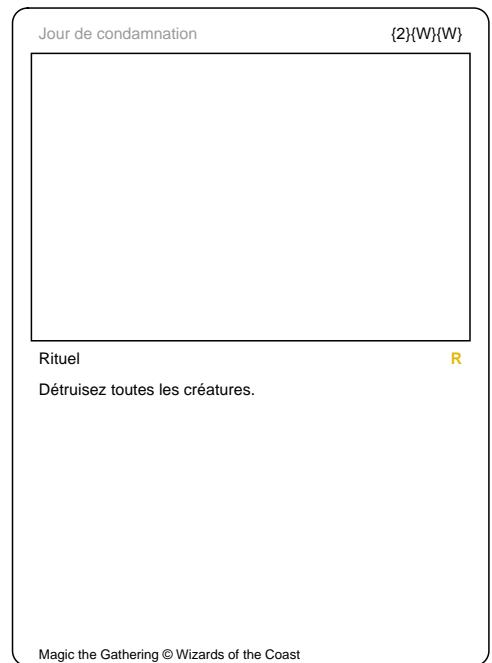
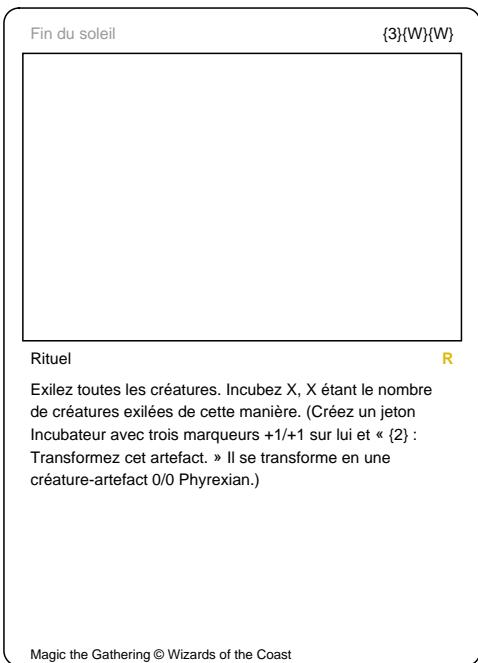
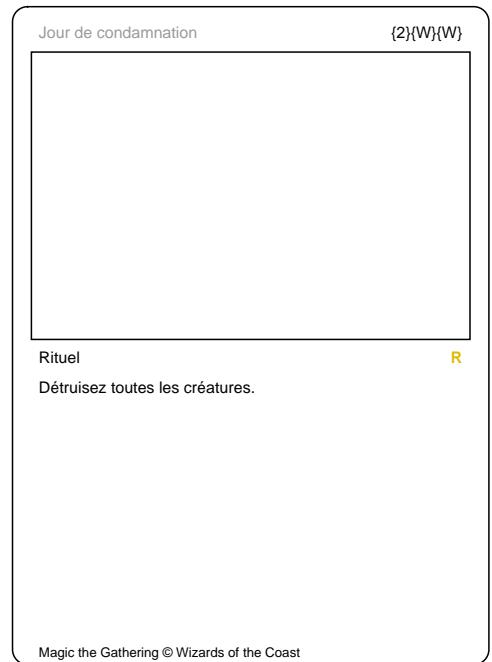
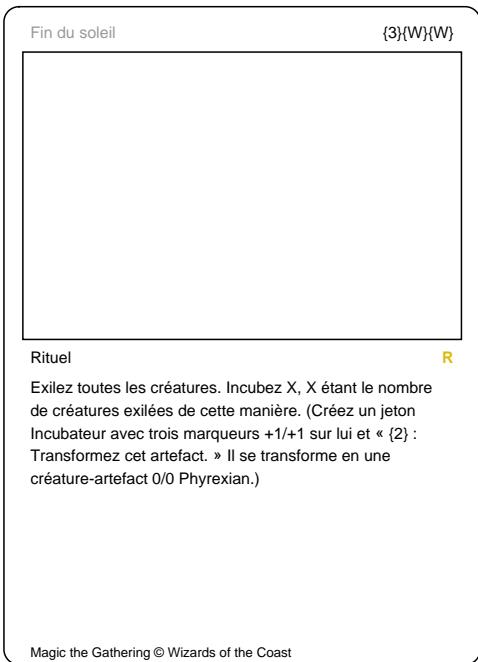
6/6

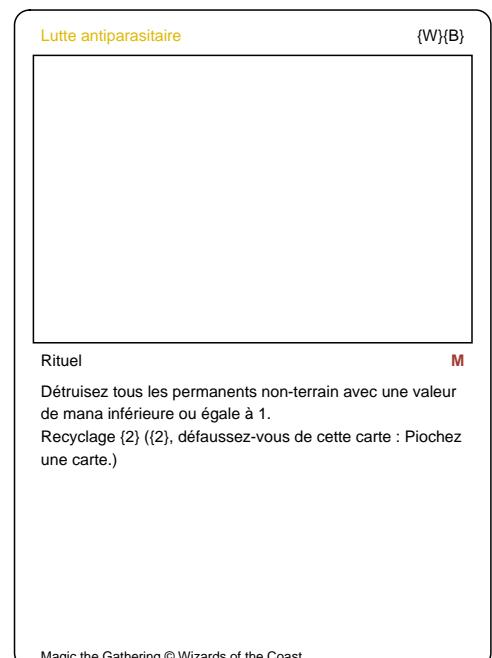
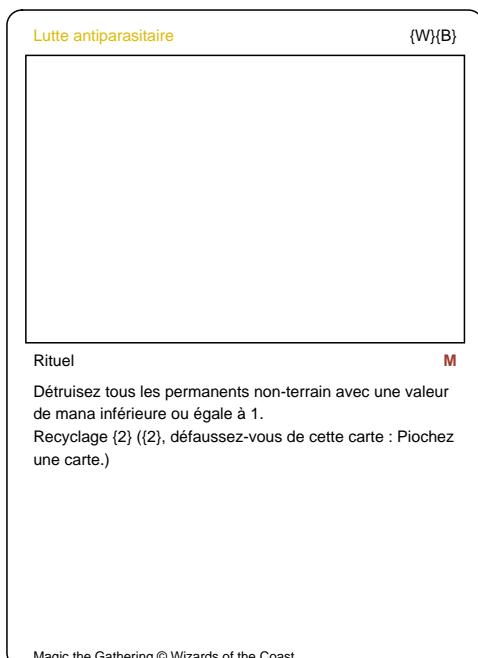
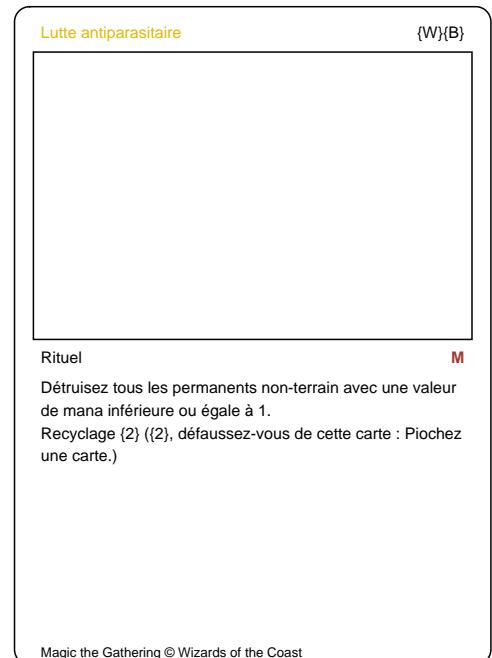
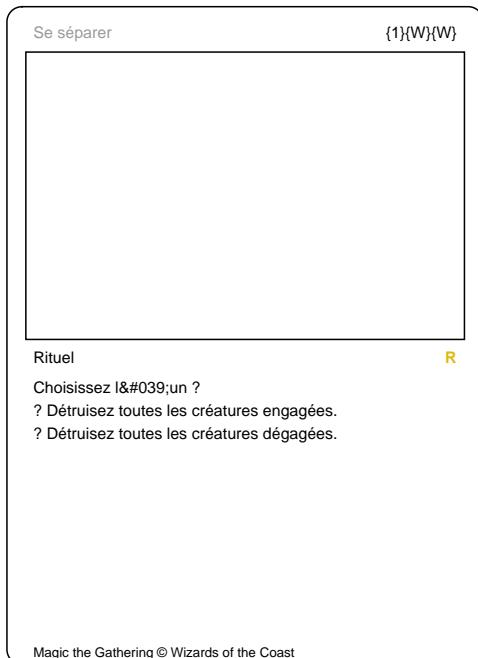
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

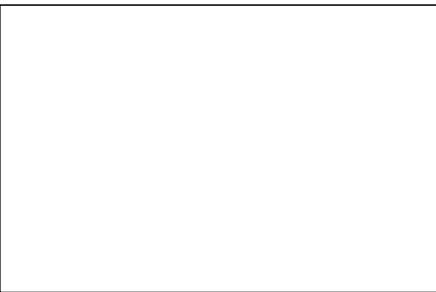








Archives méticuleuses



Terrain : plaine et île

R

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Les Archives méticuleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Archives méticuleuses arrivent sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

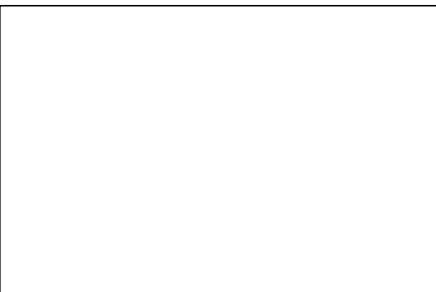
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

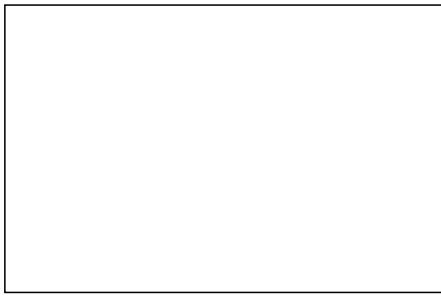
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



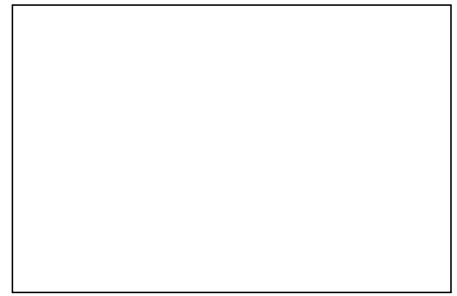
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



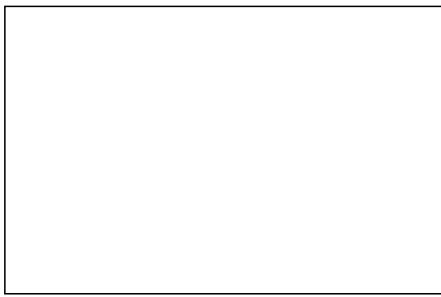
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



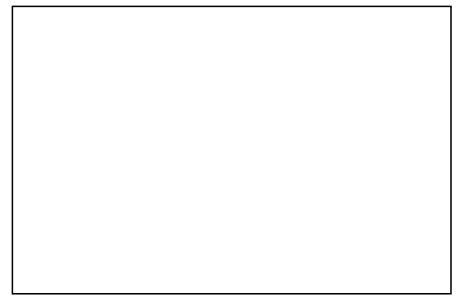
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de haies



Terrain : forêt et île

R

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

Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de haies



Terrain : forêt et île

R

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

Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Boisrebut



Terrain

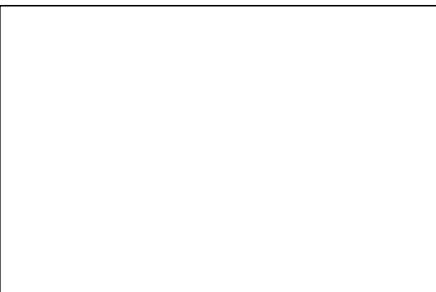
R

{(T)} : Ajoutez (G).

{(T)} : Ajoutez (B). N'activez que si vous contrôlez un marais ou une forêt.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Boisrebut



Terrain

R

{(T)} : Ajoutez (G).

{(T)} : Ajoutez (B). N'activez que si vous contrôlez un marais ou une forêt.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la ferme inondée

Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.
{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez une plaine ou une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Mornebois

Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la ferme inondée

Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.
{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez une plaine ou une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Mornebois

Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Mornebois

Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de Mornebois

Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portique luxuriant

Terrain : forêt et plaine

R

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

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portique luxuriant



Terrain : forêt et plaine

R

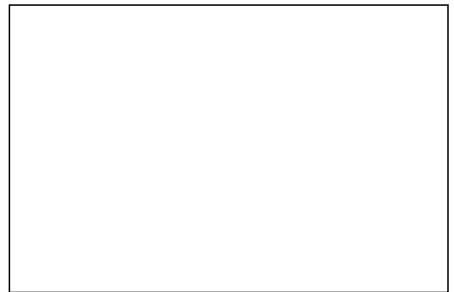
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portique luxuriant



Terrain : forêt et plaine

R

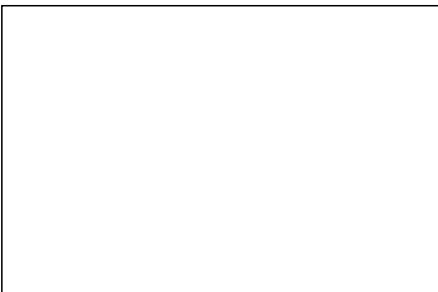
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portique luxuriant



Terrain : forêt et plaine

R

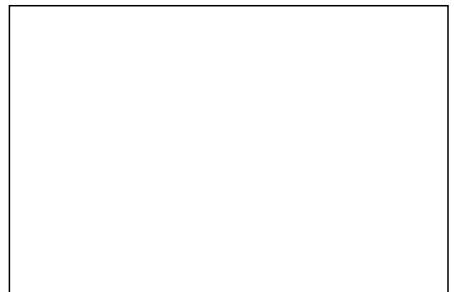
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruelle sombre



Terrain : plaine et marais

R

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

La Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruelle sombre

Terrain : plaine et marais

R

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

La Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe d'Elspeth

{W}



Éphémère

U

La Frappe d'Elspeth inflige 3 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin des Barreurs

{4}{W}



Éphémère

C

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible un permanent engagé.

Exilez une cible, créature ou véhicule.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie explosive

{1}{W}



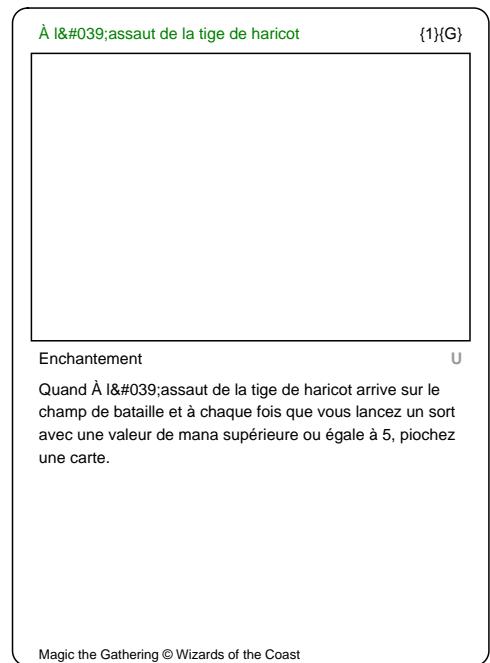
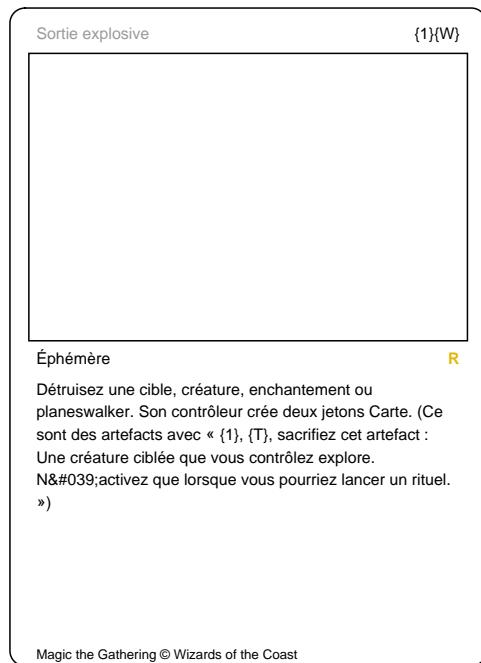
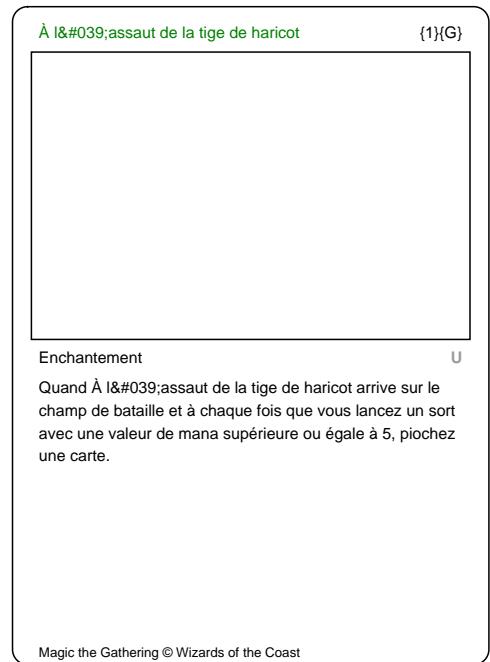
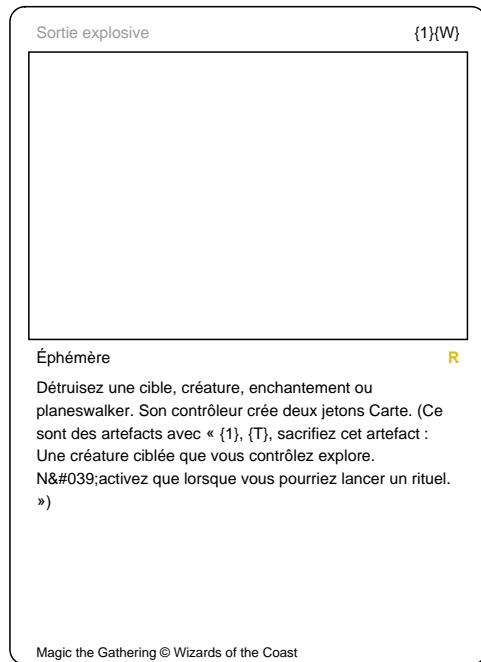
Éphémère

R

Détruissez une cible, créature, enchantement ou planeswalker. Son contrôleur crée deux jetons Carte. (Ce sont des artefacts avec « {1}, {T} », sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash
Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash
Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}



Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth tenace

{2}{G}{G}



Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}



Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth tenace

{2}{G}{G}



Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

