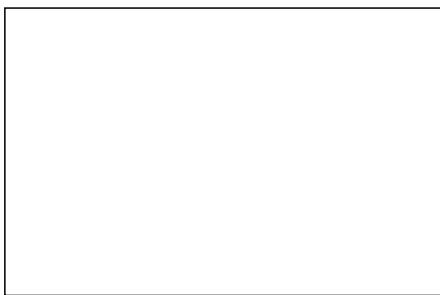


Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

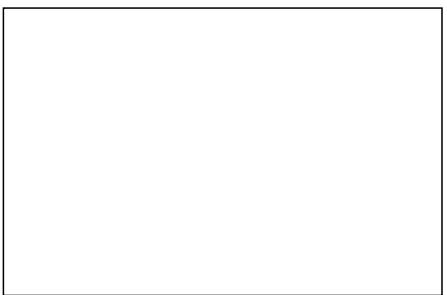
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus

{1}{G}



Créature : serpent

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus

{1}{G}



Créature : serpent

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe

{3}{G}



Créature : elfe et shamane

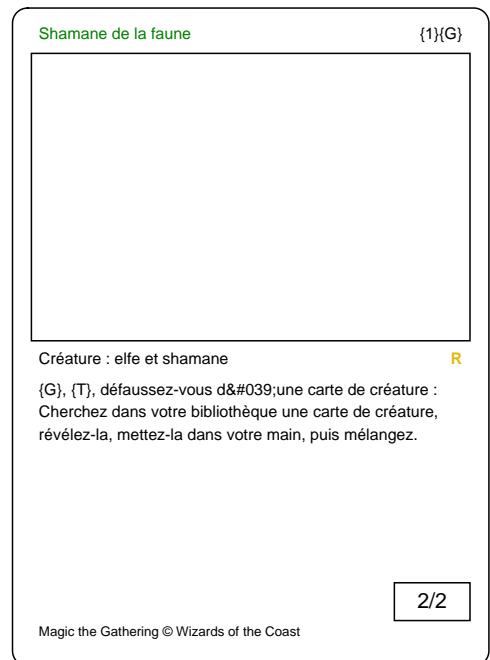
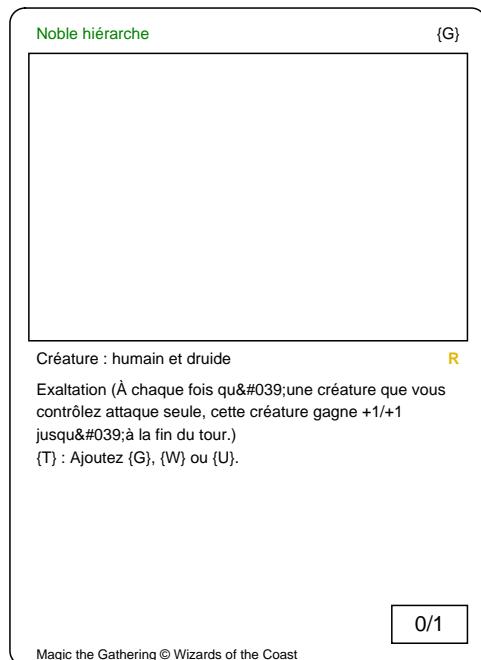
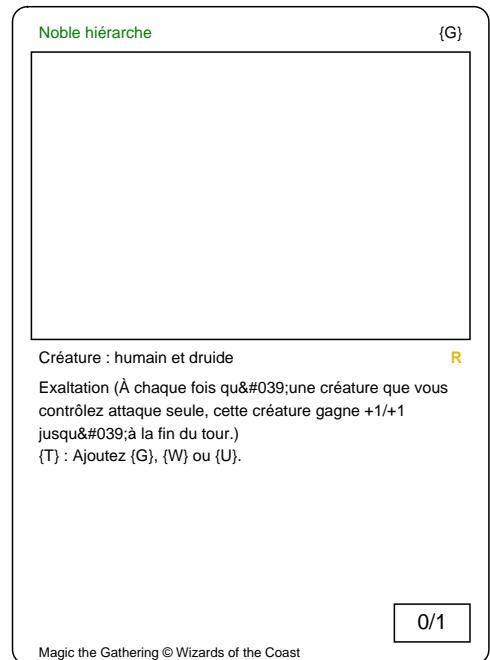
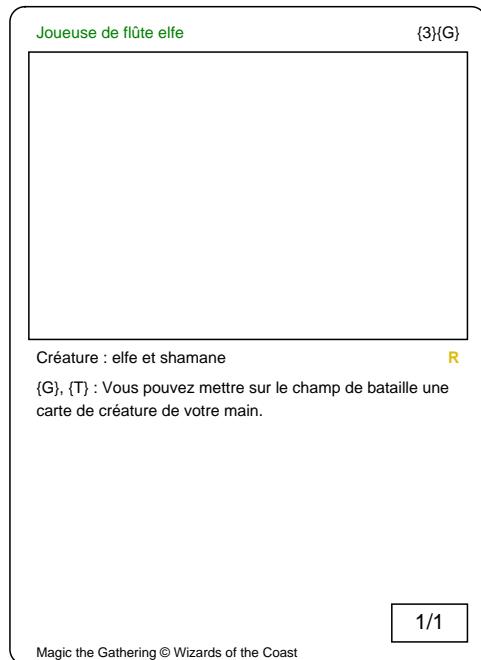
R

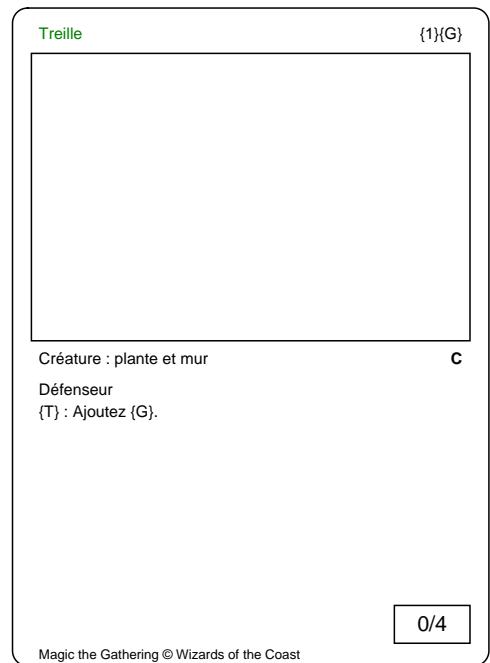
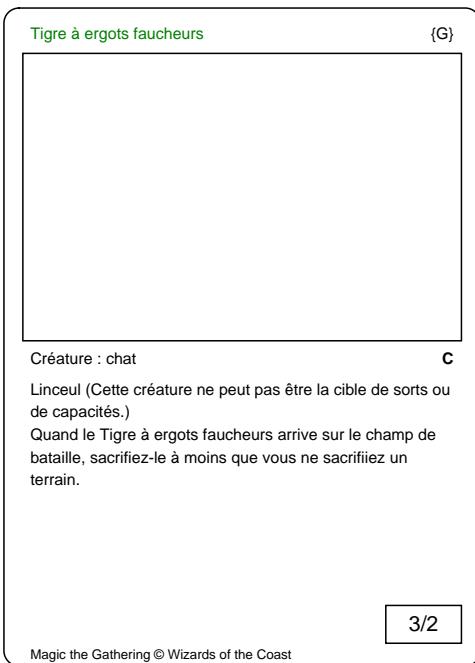
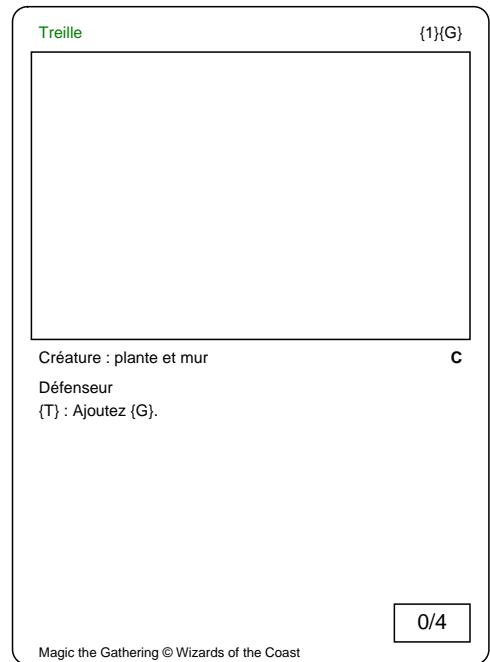
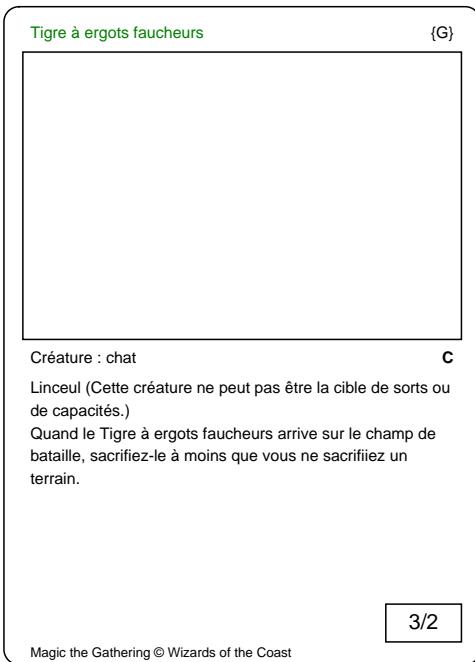
{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

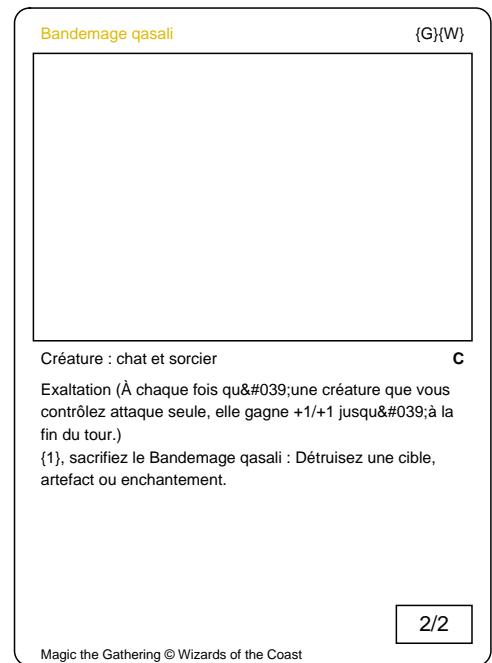
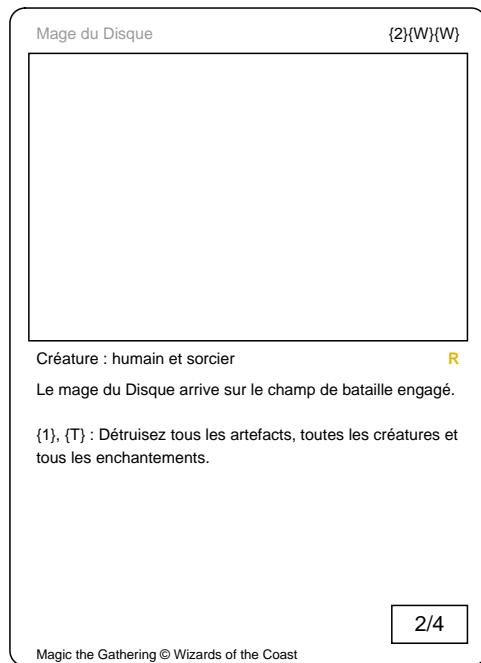
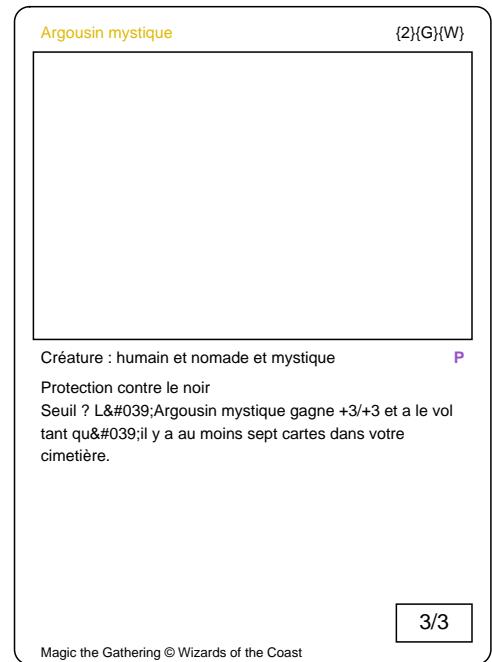
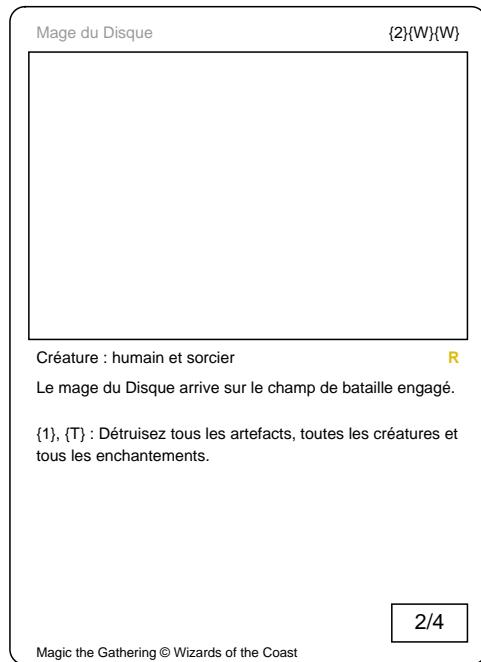
1/1

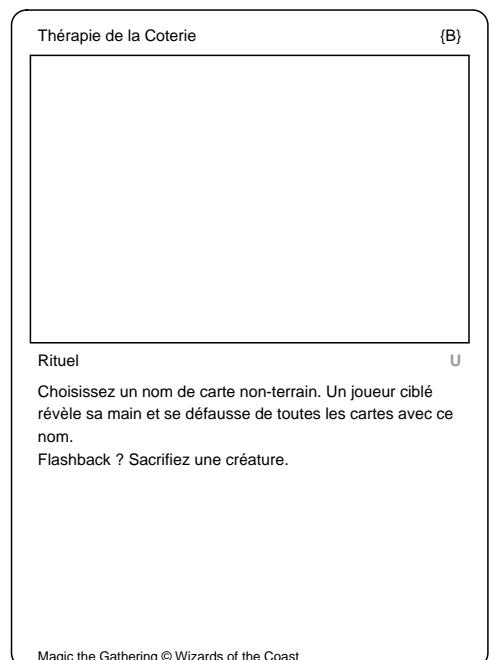
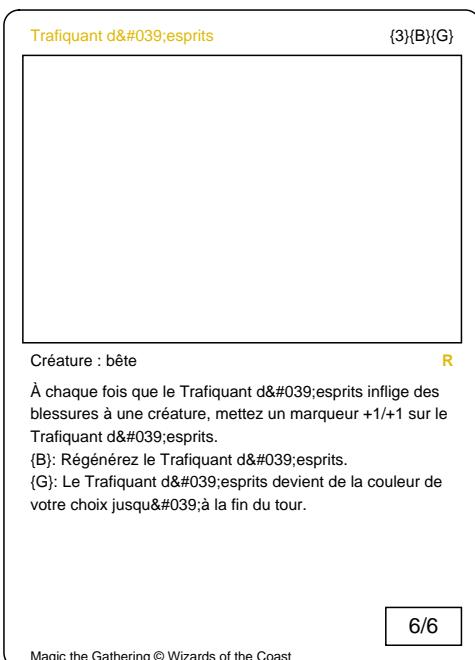
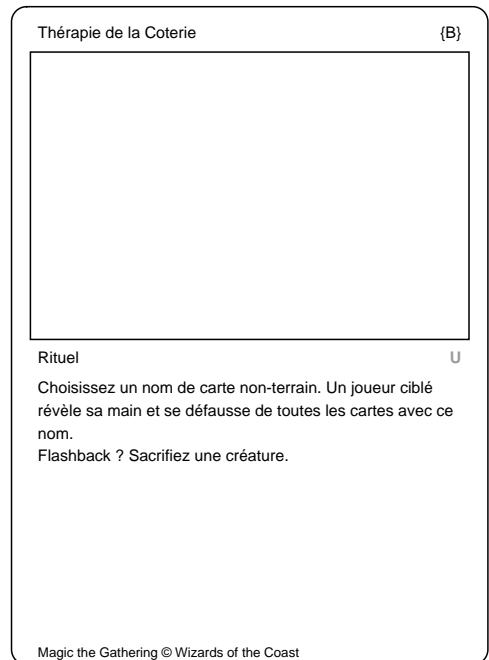
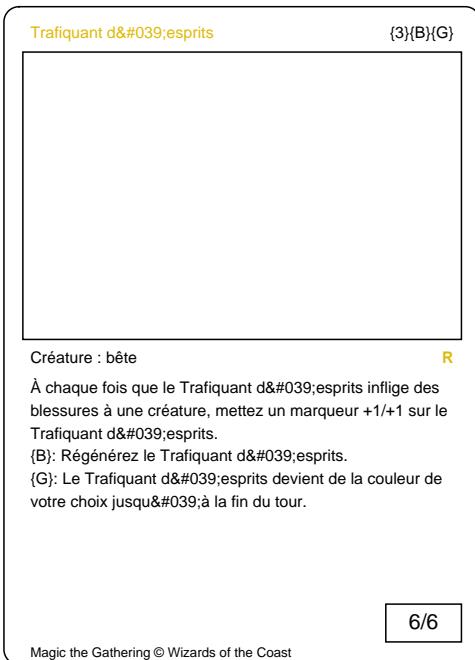
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

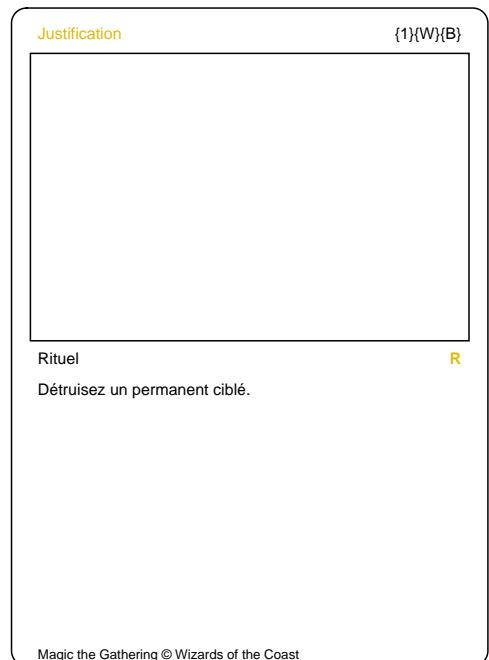
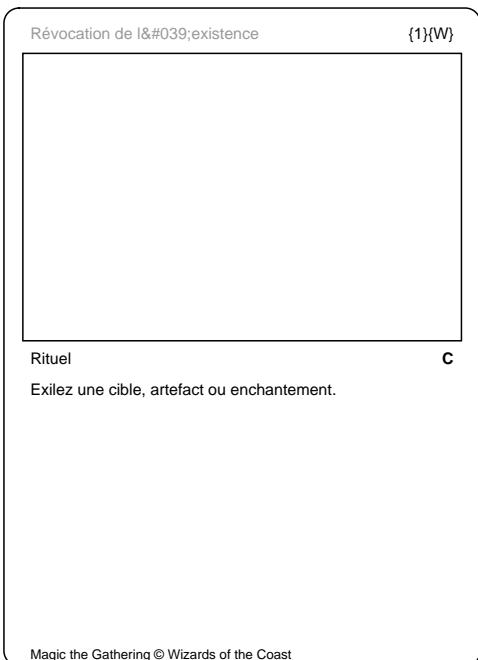
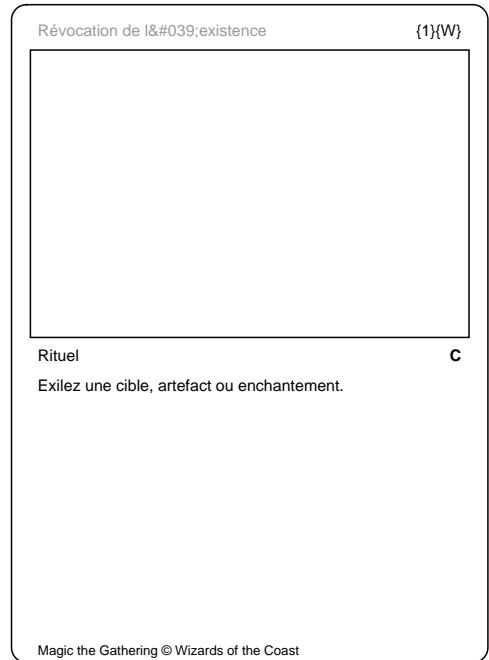
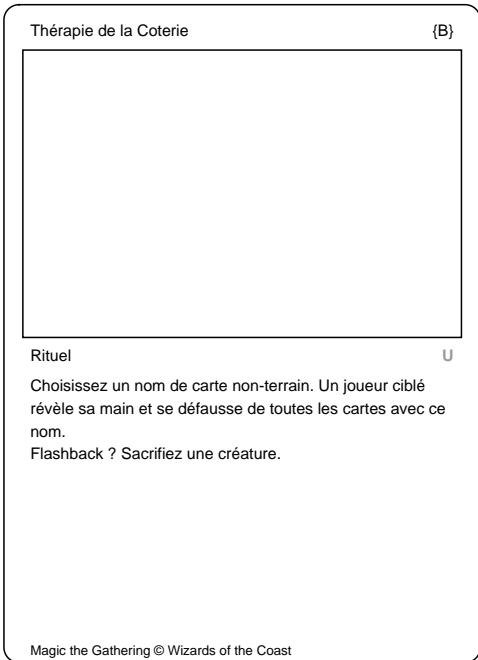
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

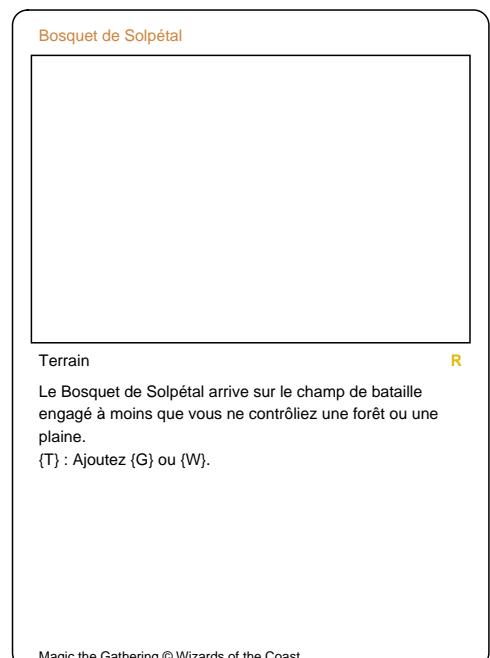
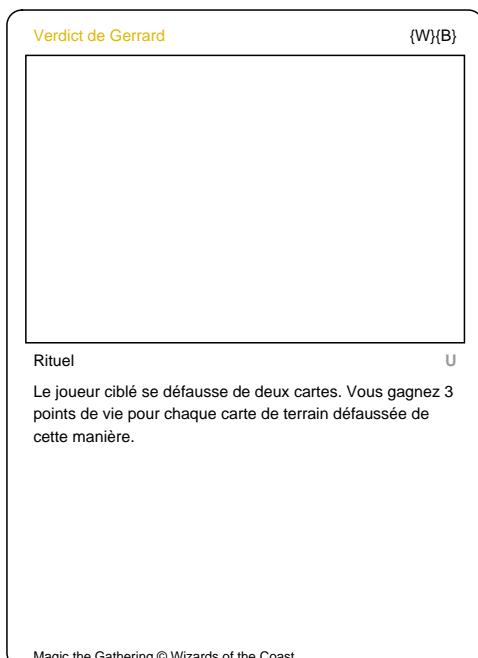
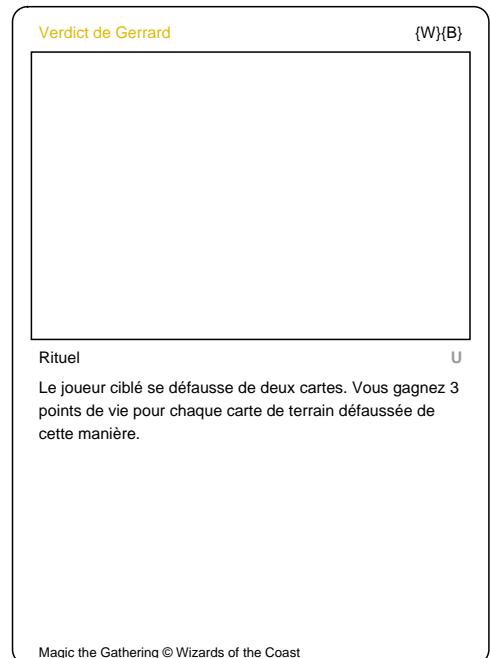
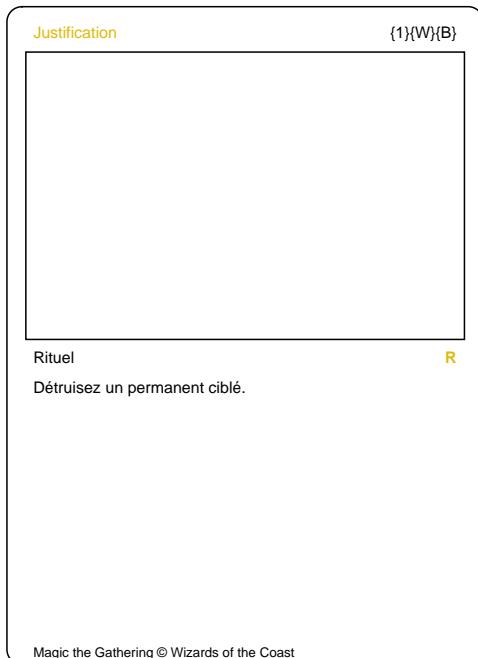












Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



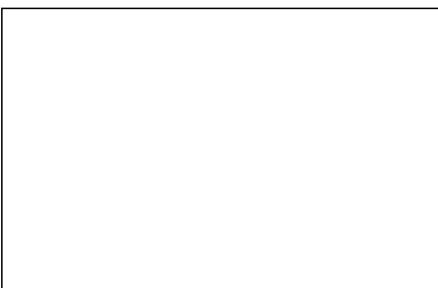
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière



Terrain

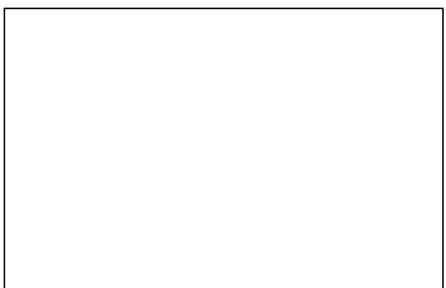
M

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrificez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

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



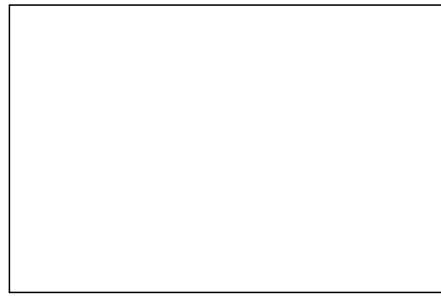
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



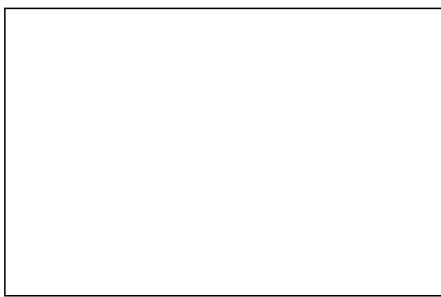
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



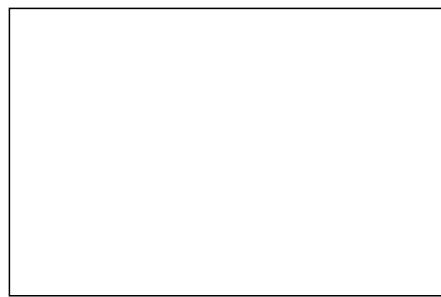
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

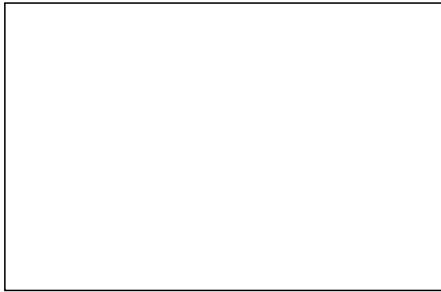
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



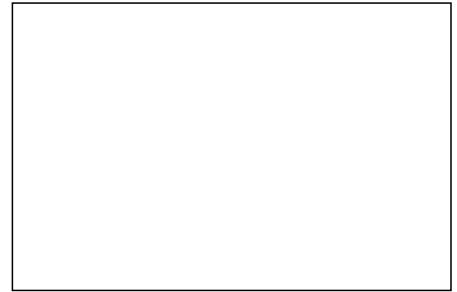
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

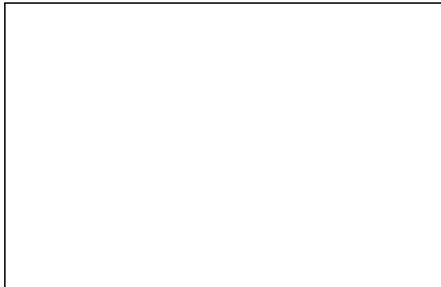
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

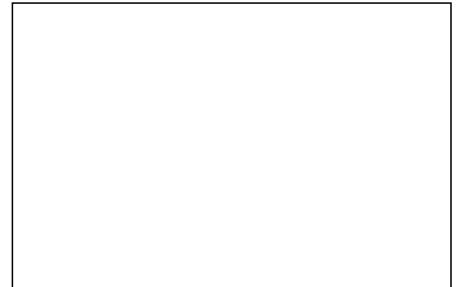


Terrain de base : plaine

&lt;img width="65" alt="Placeholder for the base plain card image." data-bbox="142 225 416 289"/>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

M

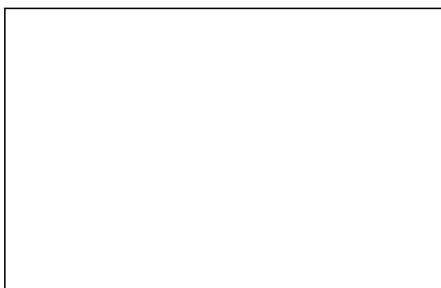
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

M

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

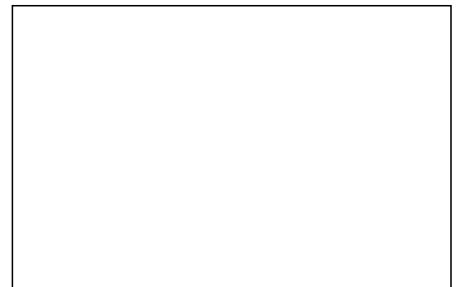
{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée à l'aube

{G}{G}{W}



Éphémère

U

Cherchez jusqu'à trois cartes de créature dans votre bibliothèque, révélez-les, puis mélangez et mettez ces cartes au-dessus d'elle dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée à l'aube

{G}{G}{W}



Éphémère

U

Cherchez jusqu'à trois cartes de créature dans votre bibliothèque, révélez-les, puis mélangez et mettez ces cartes au-dessus d'elle dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'aura

{G}{W}



Éphémère

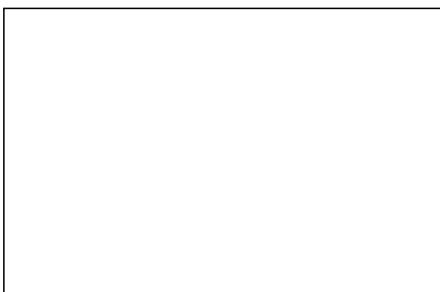
R

Détrouisez un enchantement ciblé. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobiote, X étant la valeur de mana de cet enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'aura

{G}{W}



Éphémère

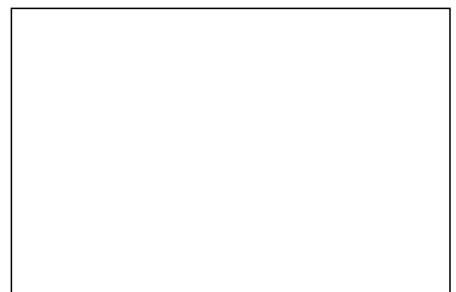
R

Détrouisez un enchantement ciblé. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobiote, X étant la valeur de mana de cet enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}



Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}



Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée

{3}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : forêt

Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée

{3}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

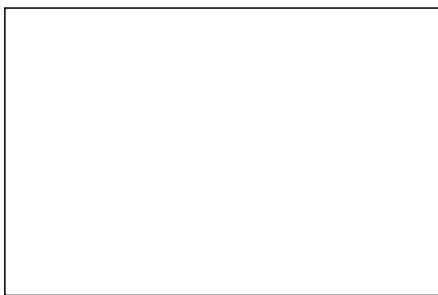
Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}



Enchantement

M

{X}, sacrifiez l&#039;Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}



Enchantement

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n&#039;importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}



Enchantement

M

{X}, sacrifiez l&#039;Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}



Enchantement

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n&#039;importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

