

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

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

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

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

Ange illusoire {2}{U}



Créature : ange et illusion U
Vol
Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}



Créature-artefact : humain et gremlin R
Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}



Créature : ange et illusion U
Vol
Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}



Créature-artefact : humain et gremlin R
Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}



Créature : serpent **C**
Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}



Créature : serpent **C**
Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}

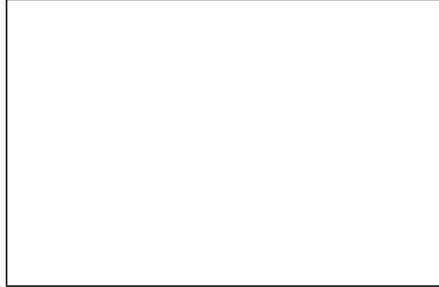


Créature : serpent **C**
Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}



Créature : serpent **C**
Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker

U

Célérité

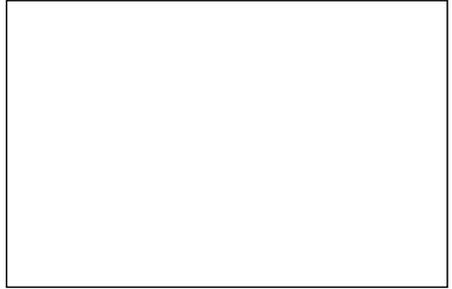
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker

U

Célérité

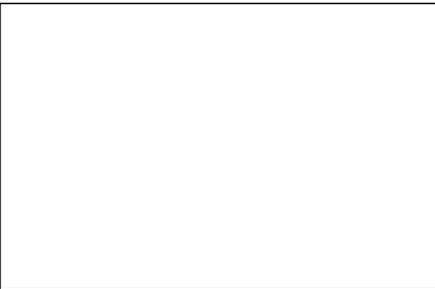
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker

U

Célérité

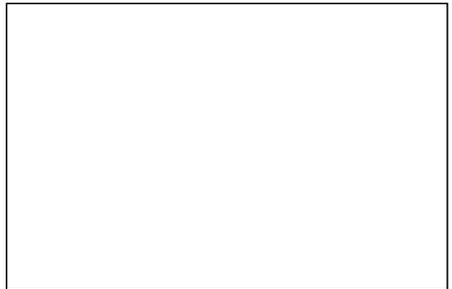
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantuesque nulletrace

{1}{G}{U}



Créature : bête

U

Quand le Gargantuesque nulletrace arrive sur le champ de bataille, mettez une créature que vous contrôlez au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantuesque nulletrace

{1}{G}{U}



Créature : bête

U

Quand le Gargantuesque nulletrace arrive sur le champ de bataille, mettez une créature que vous contrôlez au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess

{G}{U}



Créature : humain et gremlin

U

L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess

{G}{U}



Créature : humain et gremlin

U

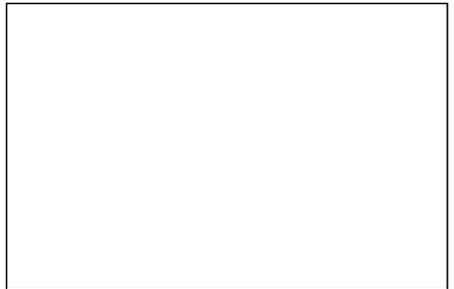
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier à cornes d'étherium

{4}{U}{R}



Créature-artefact : minotaure et sorcier

R

{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherium dans la main de son propriétaire.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillalfange de Jund {BG}{R}



Créature : goblin et berserker **C**
Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Taillalfange de Jund gagne +1/+1 et a la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillalfange de Jund {BG}{R}



Créature : goblin et berserker **C**
Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Taillalfange de Jund gagne +1/+1 et a la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillalfange de Jund {BG}{R}



Créature : goblin et berserker **C**
Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Taillalfange de Jund gagne +1/+1 et a la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillalfange de Jund {BG}{R}



Créature : goblin et berserker **C**
Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Taillalfange de Jund gagne +1/+1 et a la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond du maelstrom

{5}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Cascade, cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.)

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}

Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

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

Trace d'arc électrique

{1}{R}

Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



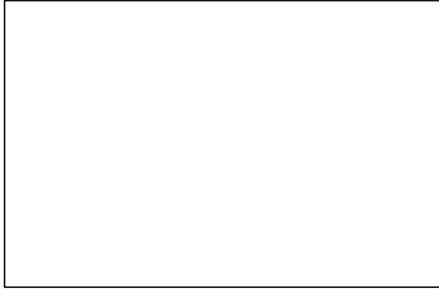
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



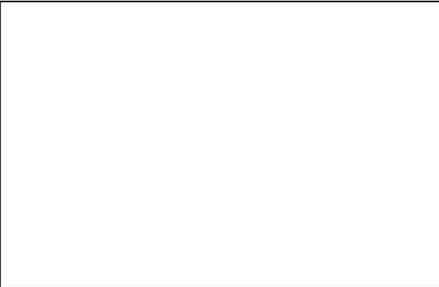
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



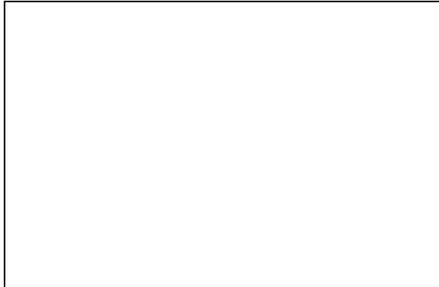
Terrain de base : forêt

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 pluviale embrumée



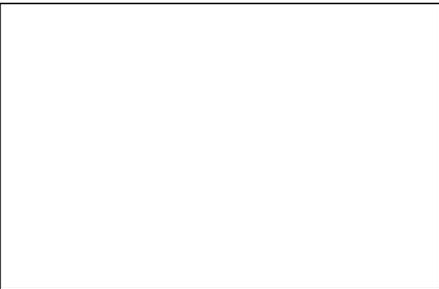
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

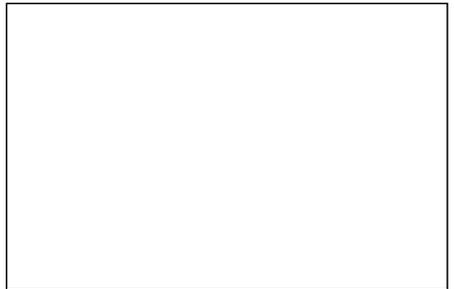


Terrain de base : forêt
{G}

C

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

île



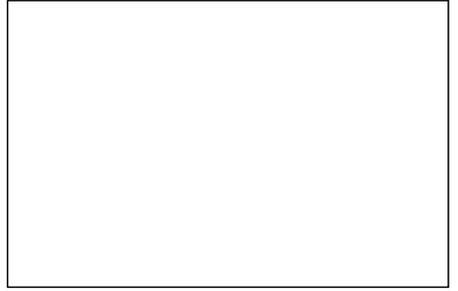
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



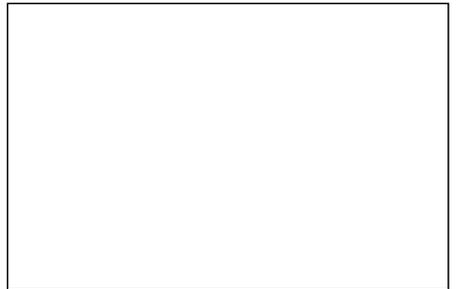
Terrain de base : île

C

{U}

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

Mont enraciné

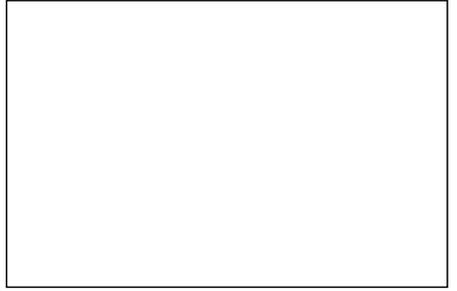


Terrain R

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}.

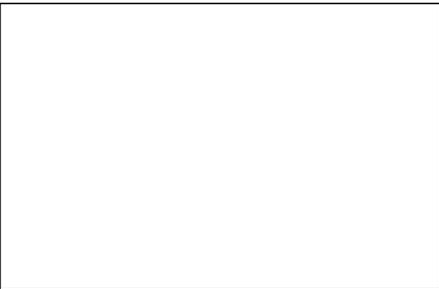
Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

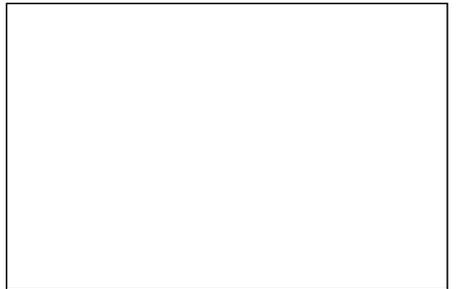
Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

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

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

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

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

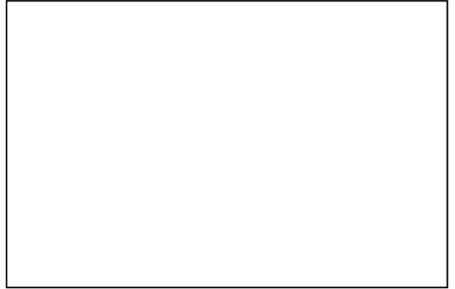
{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère des soleils

{2}



Artefact

C

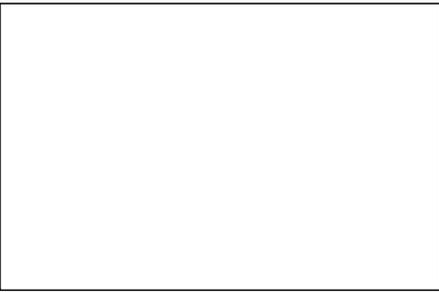
La Sphère des soleils arrive sur le champ de bataille engagée et avec, sur elle, trois marqueurs « charge ».

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Sphère des soleils : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère des soleils

{2}



Artefact

C

La Sphère des soleils arrive sur le champ de bataille engagée et avec, sur elle, trois marqueurs « charge ». {T}, retirez un marqueur « charge » de la Sphère des soleils : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

