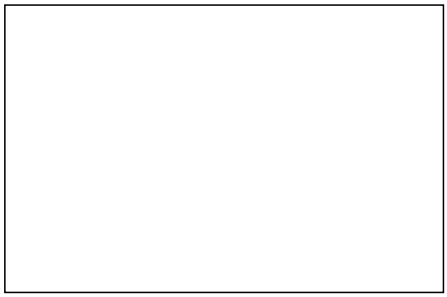
Animâme de Naya {6}{G}{G}



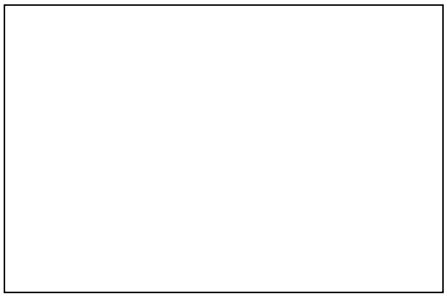
Créature : bête R

Quand vous lancez ce sort, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. L'Animâme de Naya arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant la valeur de mana totale de toutes les cartes révélées de cette manière.
Piétinement

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteur-chasseur {3}{G}



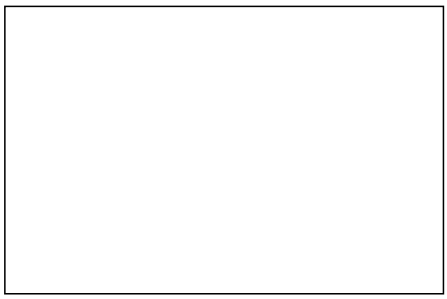
Créature : humain et druide et guerrier U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez piocher une carte.
{T} : Ajoutez {C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth écrasebois {4}{G}{G}



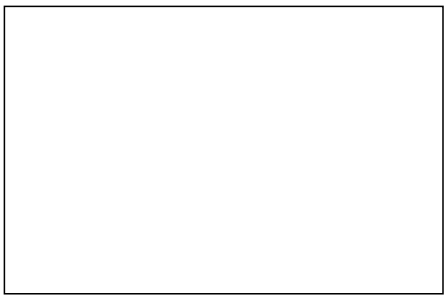
Créature : bête U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant {2}{G}



Créature : antilope C

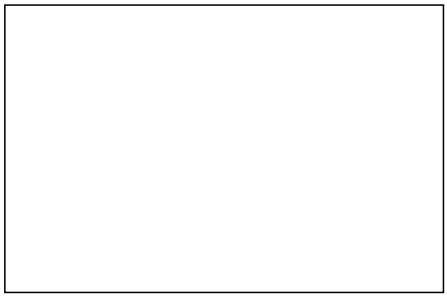
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre krosian {2}{G}



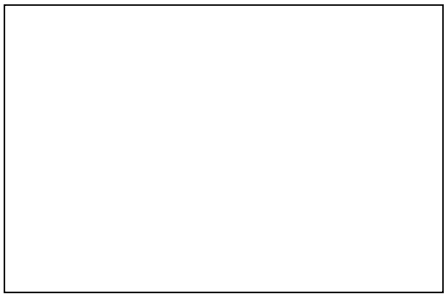
Créature : bête U

Les sorts de bête que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
{1}{G} : Régénérez la bête ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin boismort {5}{G}



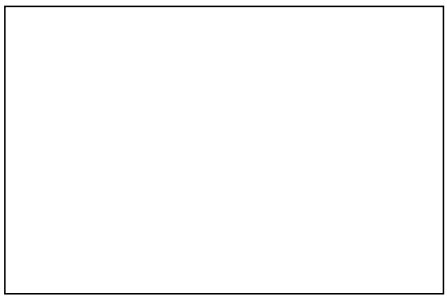
Créature : sylvin U

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)
Quand le Sylvin boismort arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, renvoyez dans votre main une autre carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de moisissure {3}{G}



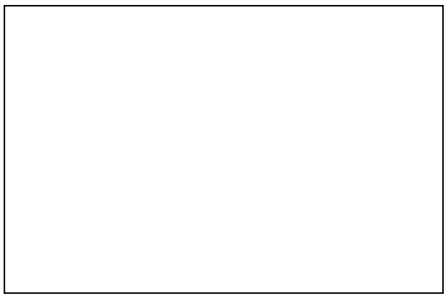
Créature : fongus et bête C

Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Quand l'Escogriffe de moisissure arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian {5}{G}{G}



Créature : sanglier et bête C

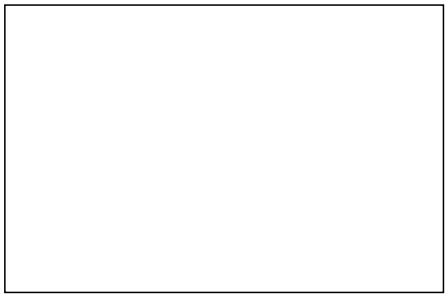
Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar {5}{G}{G}



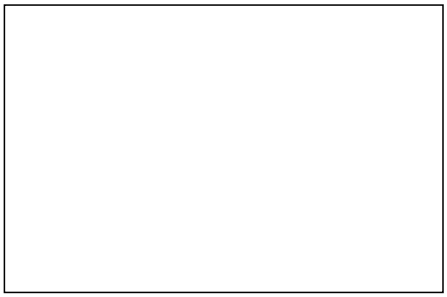
Créature : élémental M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité des cratères {4}{R}{R}



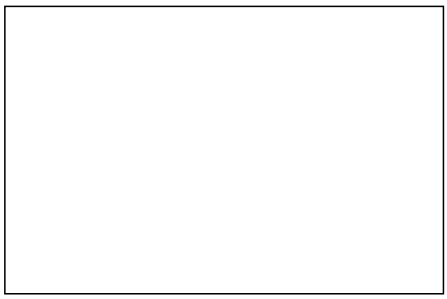
Créature : monstruosité et bête R

Écho {4}{R}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est arrivé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand la Monstuosité des cratères arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures à chaque autre créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'arène {4}{R}{R}



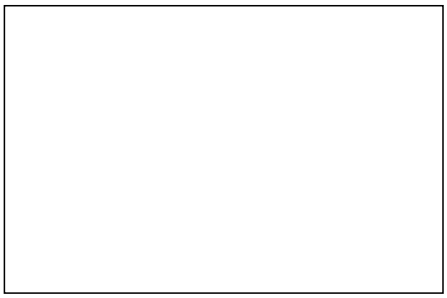
Créature : humain et sorcier R

{3}, {T} : Engagez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée choisie par un adversaire qu'il contrôle. Chacune de ces créatures inflige à l'autre un nombre de blessures égal à sa force.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange {5}{W}{W}



Créature : ange U

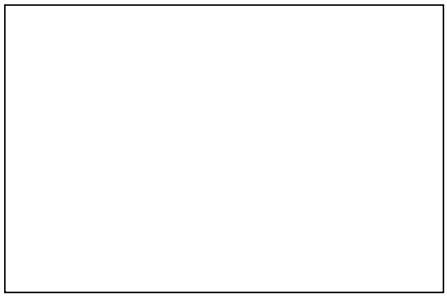
Vol, vigilance

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}



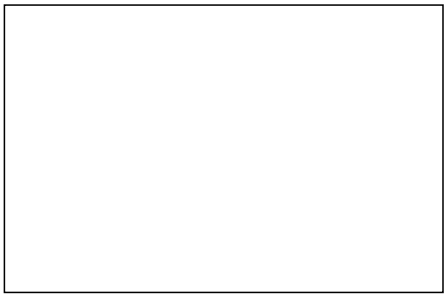
Créature : dragon et esprit R

Vol
{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.
Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marath, Volonté de la Nature {R}{G}{W}



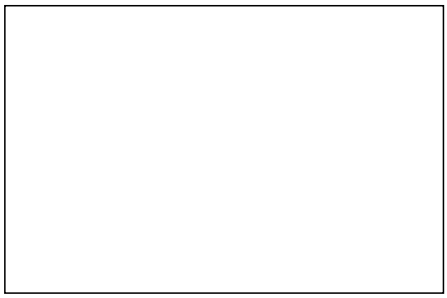
Créature légendaire : élémental et bête M

Marath, Volonté de la Nature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour le lancer.
{X}, retirez X marqueurs +1/+1 de Marath : Choisissez l'un. X ne peut pas être 0.
? Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
? Marath inflige X blessures à n'importe quelle cible.
? Créez un jeton de créature X/X verte Élémental.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gahiji, L'Honoré {2}{R}{G}{W}



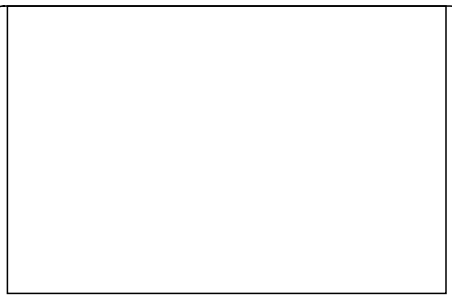
Créature légendaire : bête M

À chaque fois qu'une créature attaque un de vos adversaires ou un planeswalker qu'un adversaire contrôle, cette créature gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mayael l'Anima {R}{G}{W}



Créature légendaire : elfe et shamane M

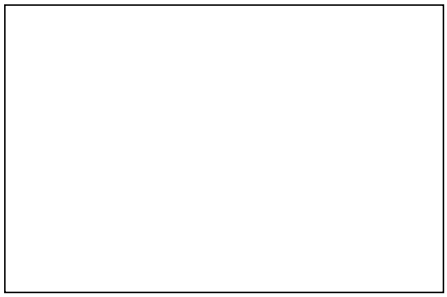
{3}{R}{G}{W}, {T} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de force supérieure ou égale à 5 parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cinq paires d'yeux {5}{G}

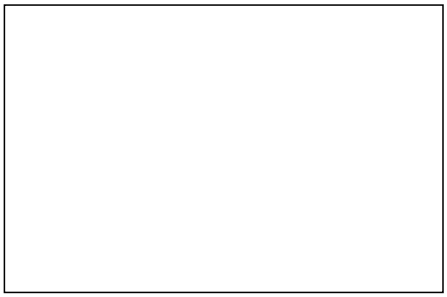


Rituel U

Choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature 5/5 verte Bête.
? Créez cinq jetons de créature 1/1 verte Insecte.
Union {G}{G}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

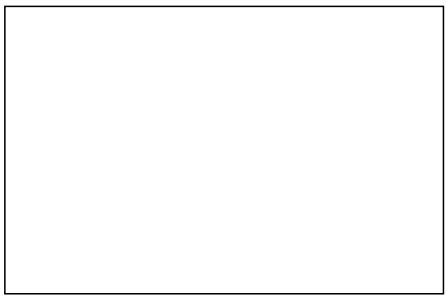


Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

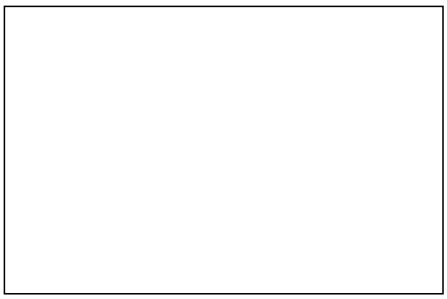


Rituel C

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

Boule de feu {X}{R}



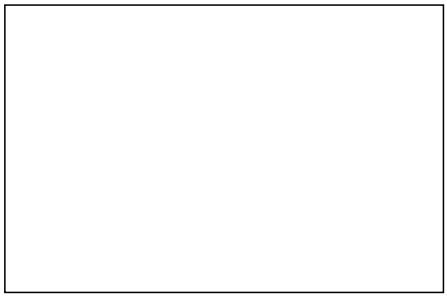
Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Issu des cendres {3}{R}

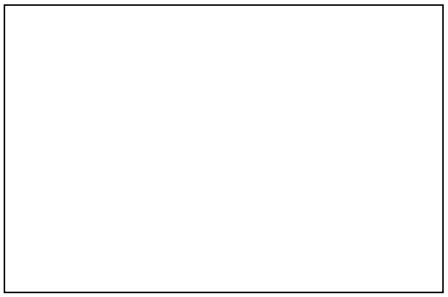


Rituel R

Détruisez tous les terrains non-base. Pour chaque terrain détruit de cette manière, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueurs qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque {R}{G}

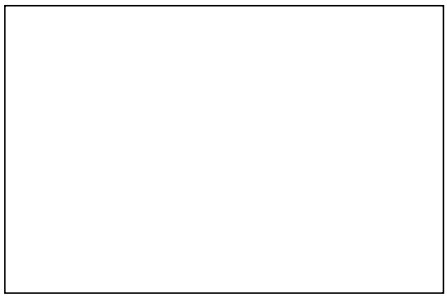


Rituel U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé et un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice ardente {R}{G}{W}

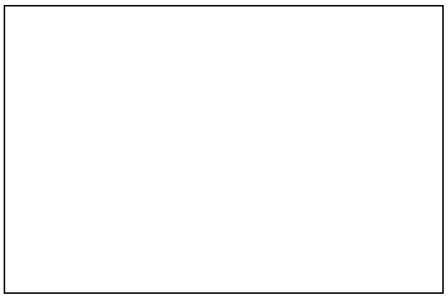


Rituel R

La Justice ardente inflige 5 blessures réparties comme vous le choisissez parmi n'importe quel nombre de cibles. Un adversaire ciblé gagne 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



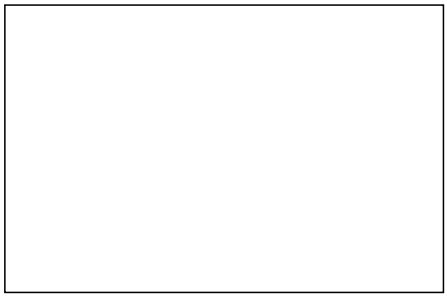
Terrain C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer

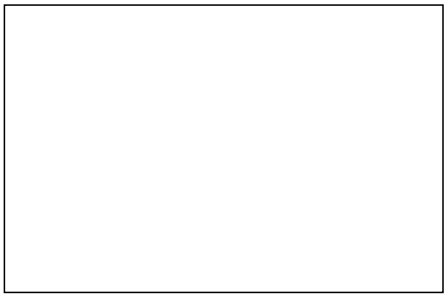


Terrain M

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises contestées

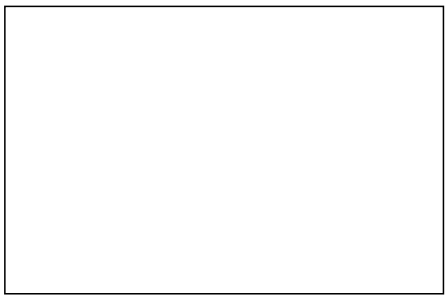


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{R}{G}, {T} : Une créature Bête ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

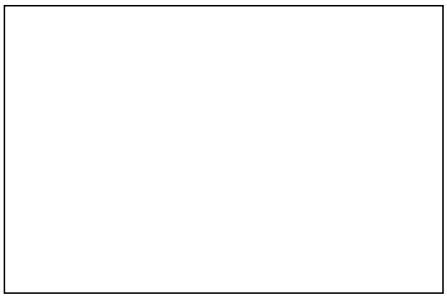


Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Forêt



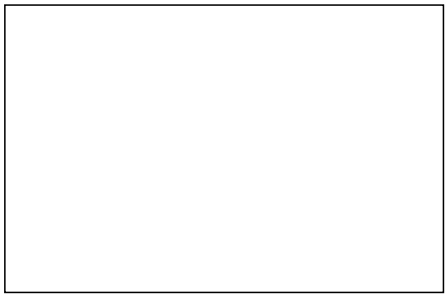
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

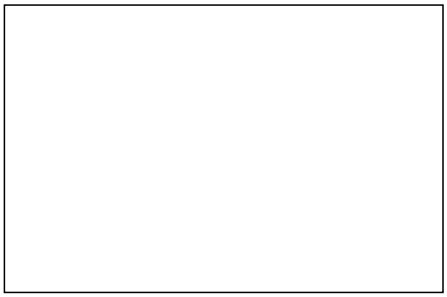


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

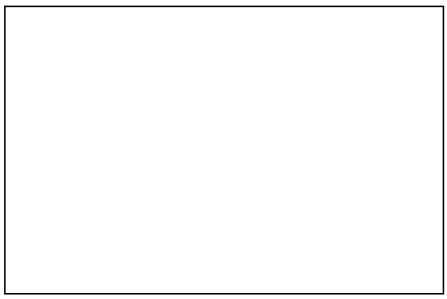


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

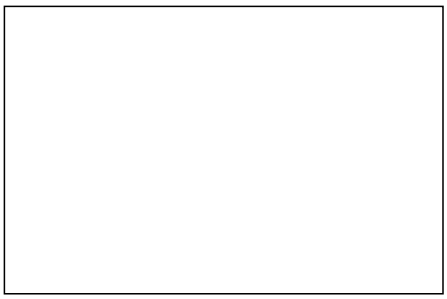


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Garnison de Boros

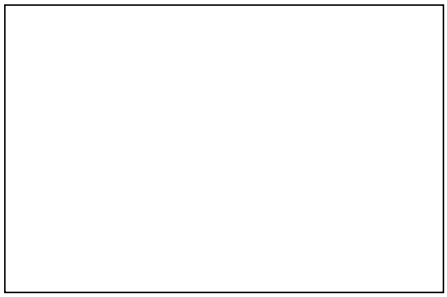
Terrain **U**

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



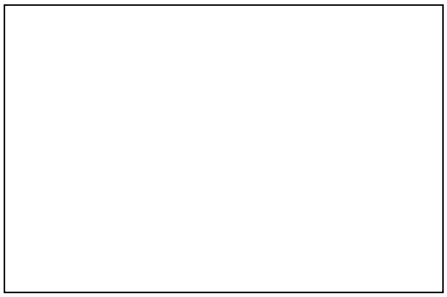
Terrain **C**

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

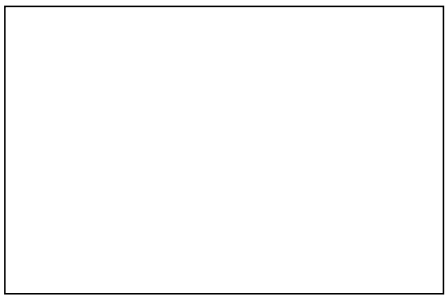


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

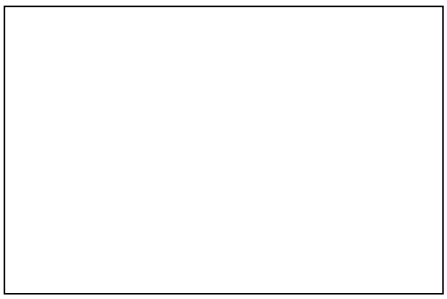


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



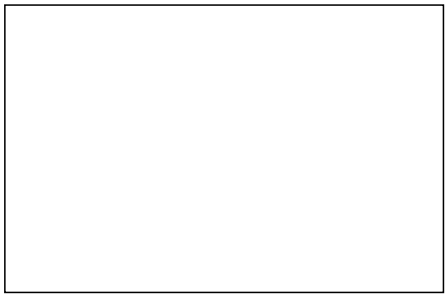
Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

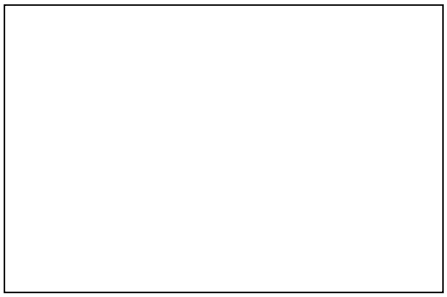


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia

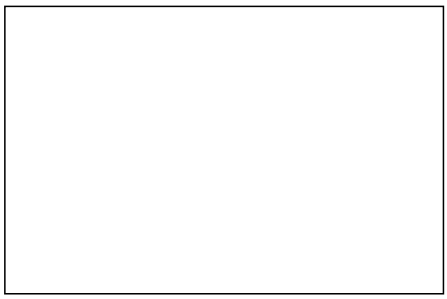


Terrain **U**

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

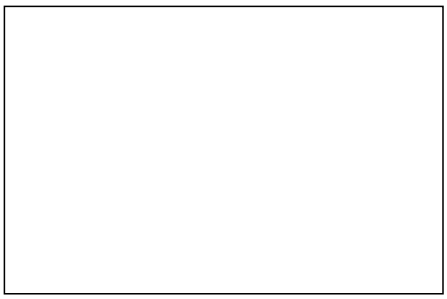


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



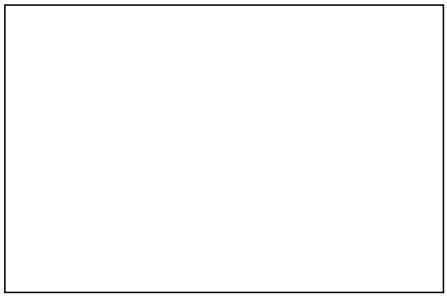
Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya

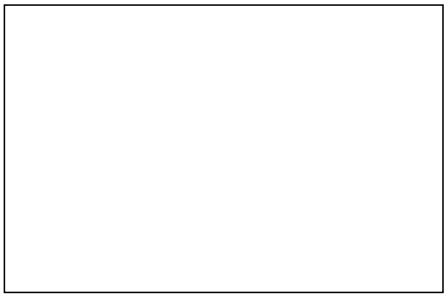


Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

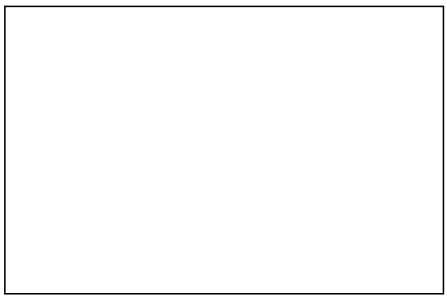


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

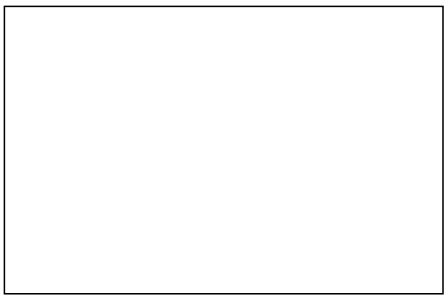


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



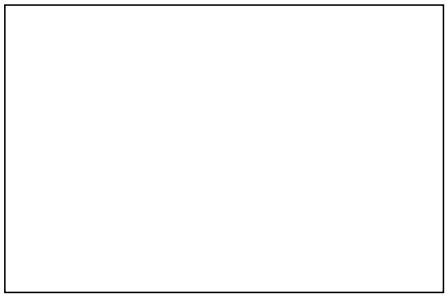
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

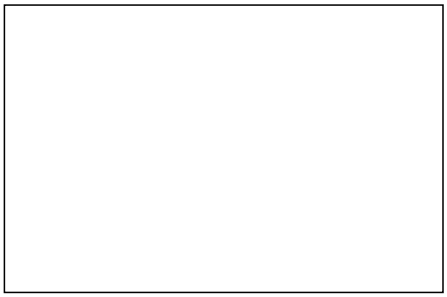


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

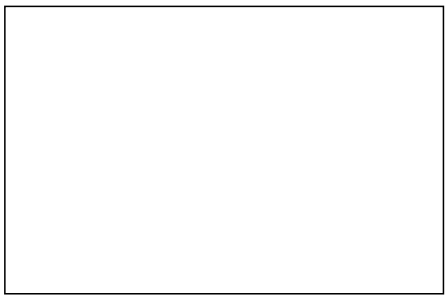


Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

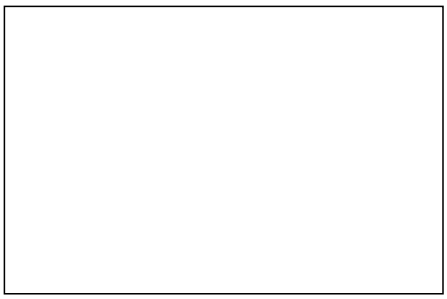


Terrain **R**

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

Porte de la guilde de Gruul



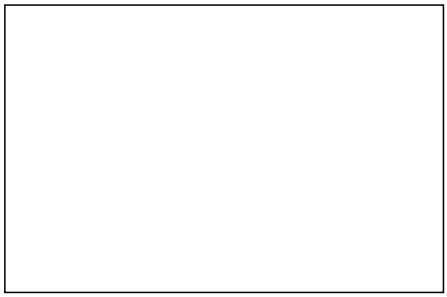
Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie dérivante

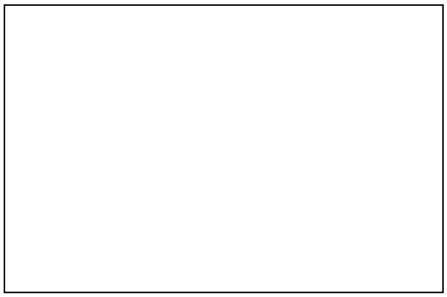


Terrain **C**

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

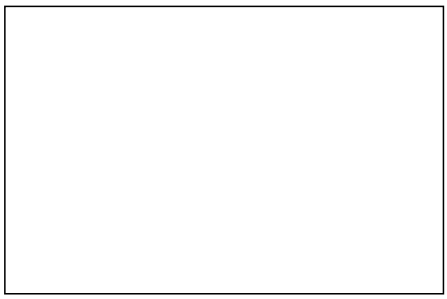


Terrain **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle

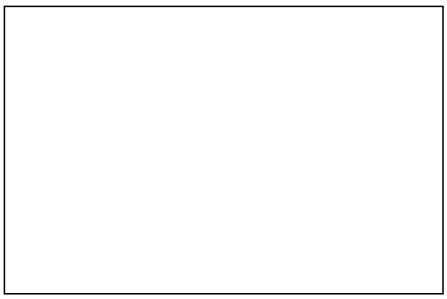


Terrain **U**

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacoche druidique {3}



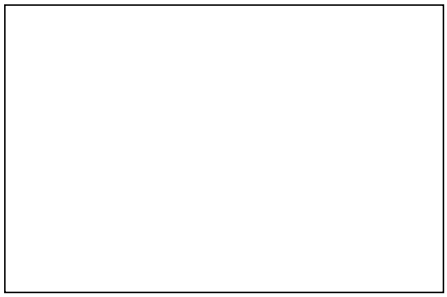
Artefact **R**

{2}, {T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant béhémoth {1}{G}{W}

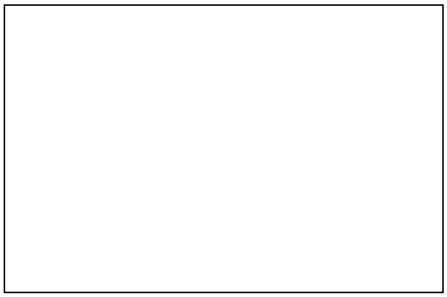


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya {R}{G}{W}

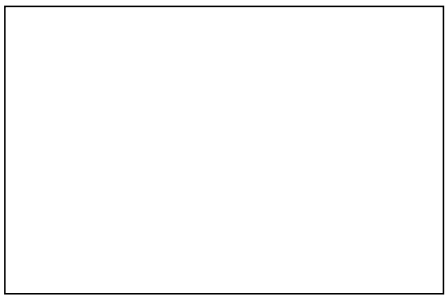


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

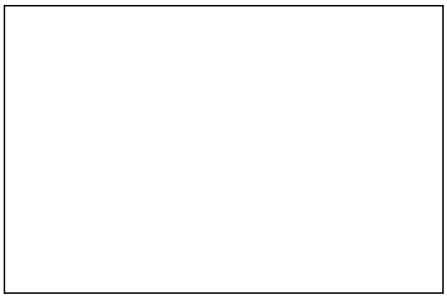


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cycle alimentaire {2}{G}



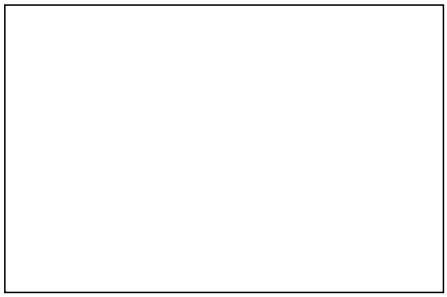
Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du chaos {2}{R}

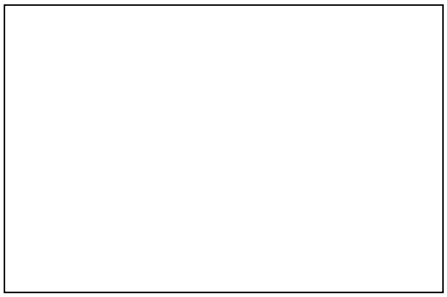


Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut se défausser d'une carte. Si ce joueur fait ainsi, il pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des Abandonnés {2}{W}

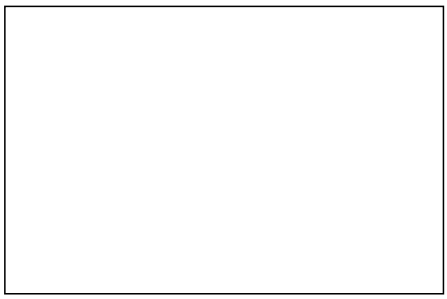


Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, son contrôleur gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière mystique {4}{W}

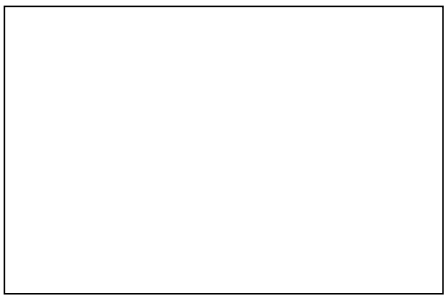


Enchantement R

Quand la Barrière mystique arrive sur le champ de bataille ou au début de votre entretien, choisissez gauche ou droite.
Chaque joueur peut uniquement attaquer l'adversaire assis le plus près de lui dans la dernière direction choisie et les planeswalkers contrôlés par cet adersaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier {1}{W}



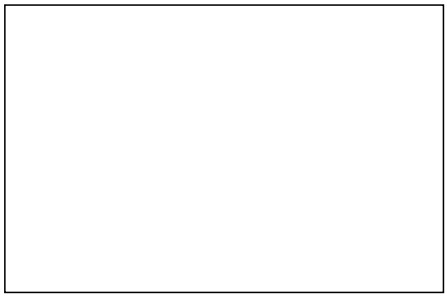
Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

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