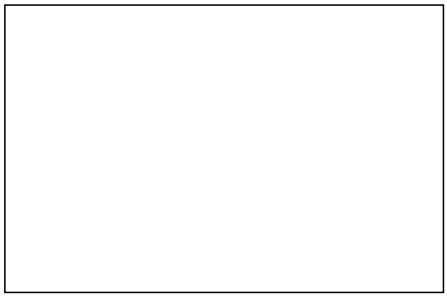
Colosse d'Akros {8}



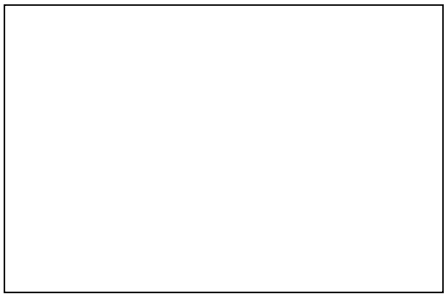
Créature-artefact : golem R

Défenseur, indestructible
{10} : Monstruosité 10. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez dix marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Colosse d'Akros est monstrueux, il a le piétinement et peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne {3}{G}



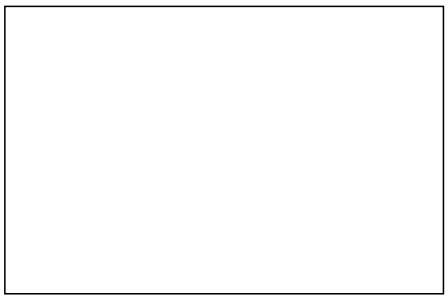
Créature : guivre R

Piétinement
Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



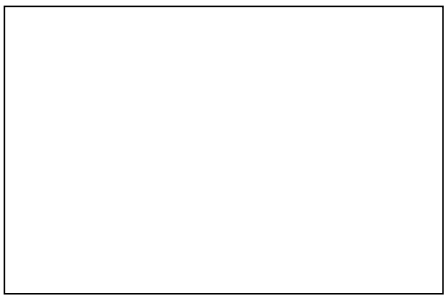
Créature : limon U

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

Briffaud de braises {2}{R}{R}



Créature : élémental R

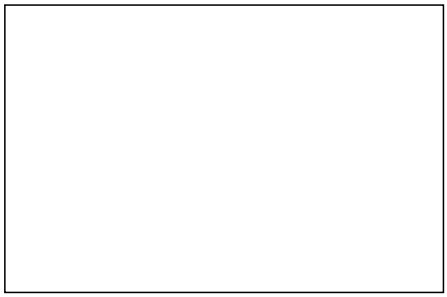
{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Quand le Briffaud de braises devient monstrueux, chaque joueur sacrifie trois terrains.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de filons {3}{R}



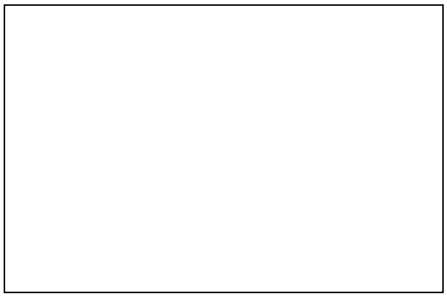
Créature : nain R

{1}{R}, {T} : Mettez un marqueur « mine » sur le terrain ciblé.
À chaque fois qu'un terrain avec un marqueur « mine » sur lui devient engagé, détruisez-le.
Quand le Chercheur de filons quitte le champ de bataille, retirez tous les marqueurs « mine » de tous les terrains.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colons orques {1}{R}



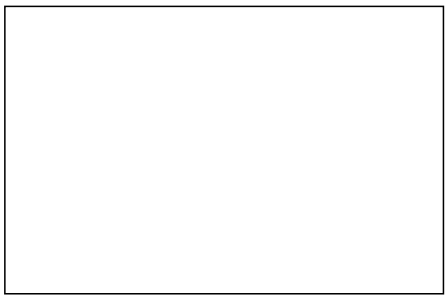
Créature : orque U

{X}{X}{R}, {T}, sacrifiez les Colons Orques : Détruisez X terrains ciblés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche {3}{R}



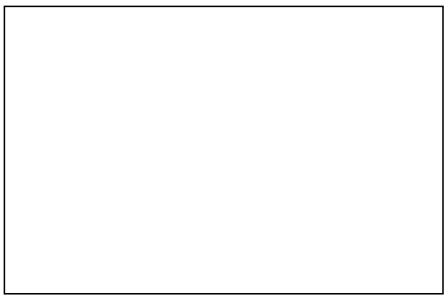
Créature : humain et nomade P

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

Destructeur de ruines gobelin {2}{R}



Créature : gobelin et shamane U

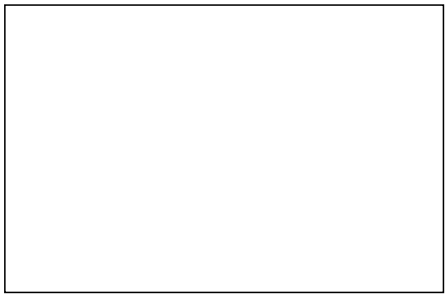
Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Célérité
Quand le Destructeur de ruines gobelin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un terrain non-base ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détritivore {2}{R}{R}



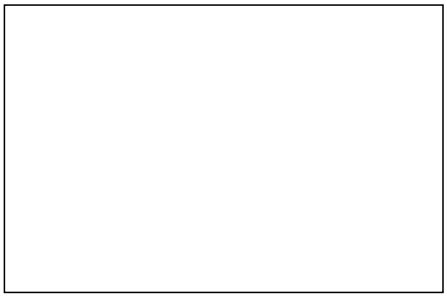
Créature : lhurgoyf R

La force et l'endurance du Détritivore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain non-base dans les cimetières de vos adversaires.
Suspension X ? {X}{3}{R}. X ne peut pas être 0.
À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Détritivore pendant qu'il est exilé, détruisez un terrain non-base ciblé.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadiers gobelins {3}{R}



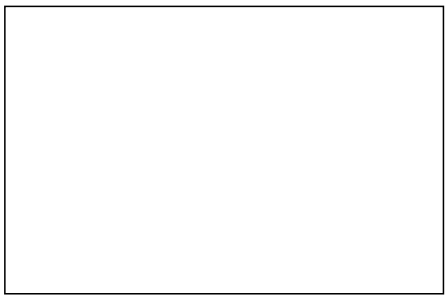
Créature : gobelin U

À chaque fois que les Grenadiers gobelins attaquent et ne sont pas bloqués, vous pouvez les sacrifier. Si vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée et un terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavateur nain {1}{R}



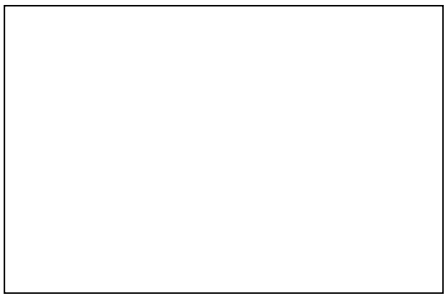
Créature : nain U

{2}{R}, {T} : Détruisez un terrain non-base ciblé.
Mue {R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier gobelin {3}{R}



Créature : gobelin C

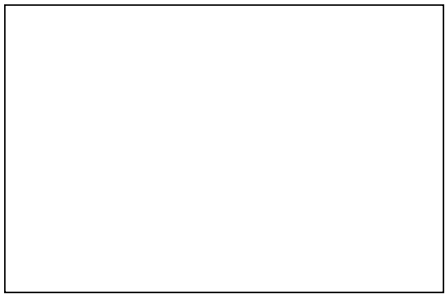
Quand le Jardinier gobelin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magnivore {2}{R}{R}



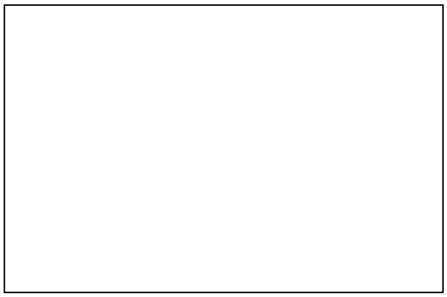
Créature : lhurgoyf R

Célérité
La force et l'endurance du Magnivore sont chacune égale au nombre de cartes de rituel dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



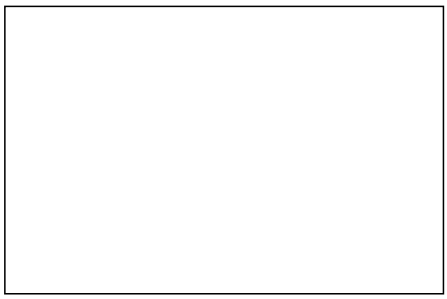
Créature : humain et chevalier R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mineur nain {1}{R}



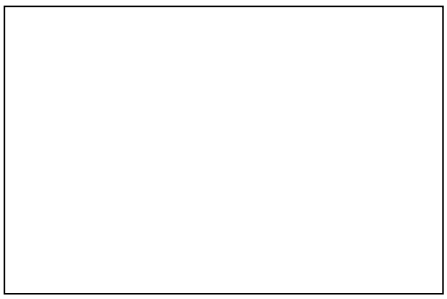
Créature : nain U

{2}{R}, {T}: Détruisez un terrain ciblé qui n'est pas un terrain de base.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deus de la Calamité {RG}{RG}{RG}{RG}{RG}



Créature : esprit et avatar R

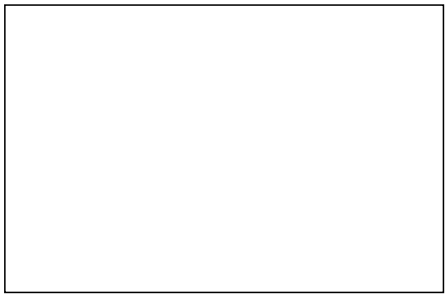
Piétinement
À chaque fois que le Deus de la Calamité inflige au moins 6 blessures à un adversaire, détruisez un terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



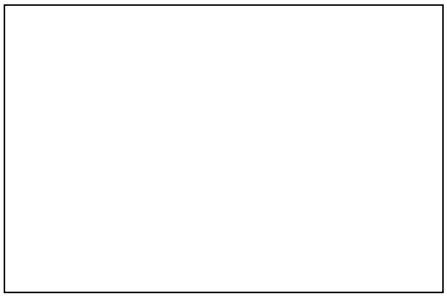
Créature légendaire : élémental et bête **M**

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

Écrasement de ronces {2}{G}{G}

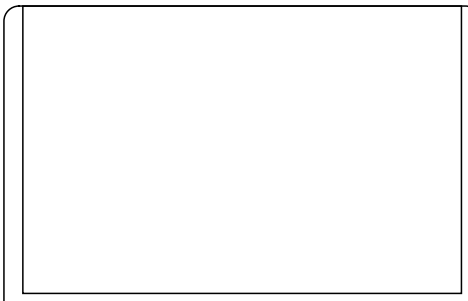


Rituel **U**

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

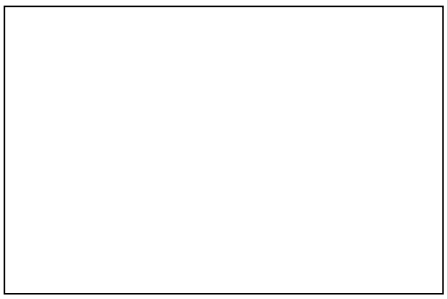


Rituel **C**

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

Moisissure rampante {2}{G}{G}



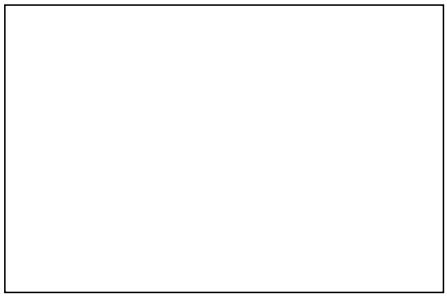
Rituel **U**

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse acide de la Mwônvouli {2}{G}{G}

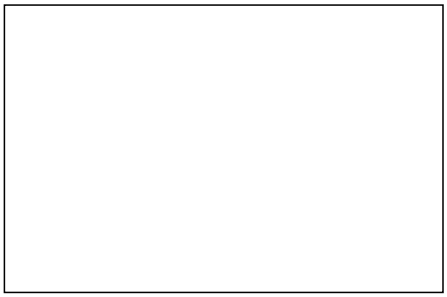


Rituel **C**

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

Démolition {3}{R}

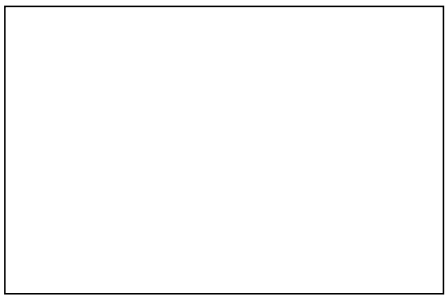


Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama {2}{G}

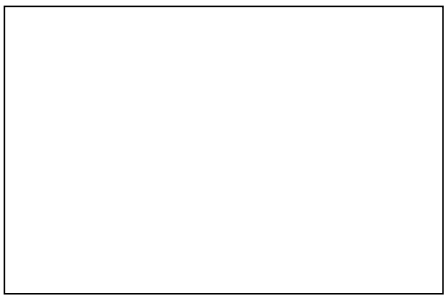


Rituel : arcane **C**

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

Flot de fluipierre {3}{R}



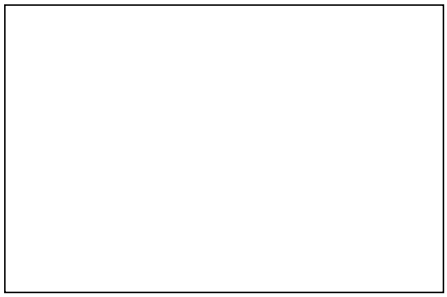
Rituel **U**

Rappel ? payez 3 points de vie, défaussez-vous d'une carte au hasard.
Détruisez le terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jökulhlaups {4}{R}{R}

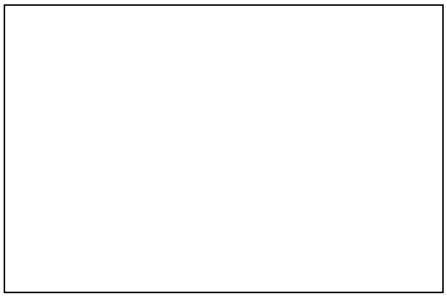


Rituel R

Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

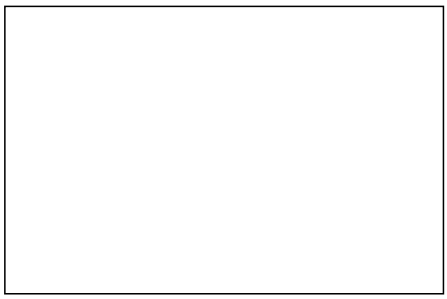


Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage {1}{R}{R}

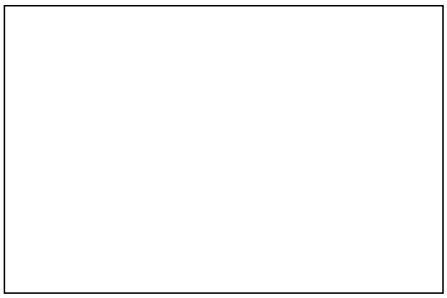


Rituel U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride tellurique {3}{R}



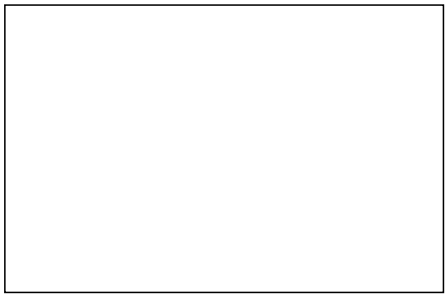
Rituel C

Détruisez le terrain ciblé.
Flashback {5}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon {3}{W}

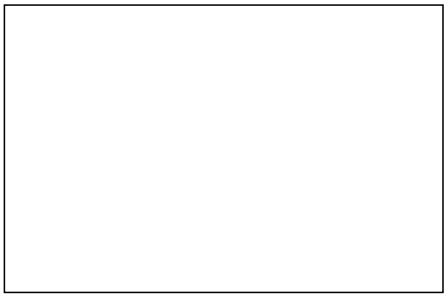


Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

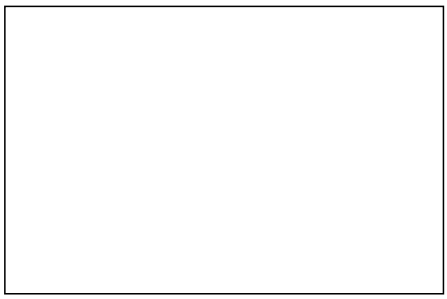


Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catastrophe {4}{W}{W}

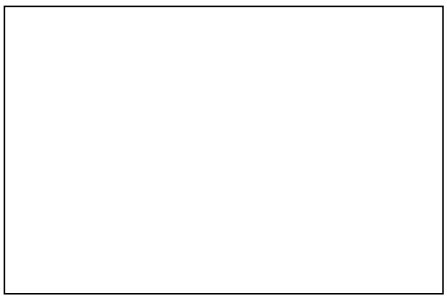


Rituel R

Détruisez tous les terrains ou toutes les créatures. Les créatures détruites de cette façon ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation {2}{R}{G}



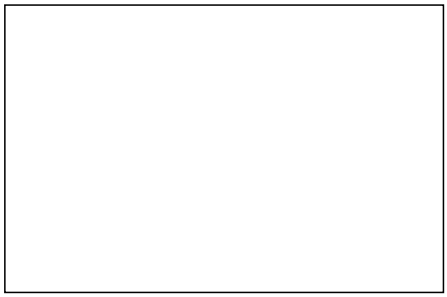
Rituel R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque {R}{G}

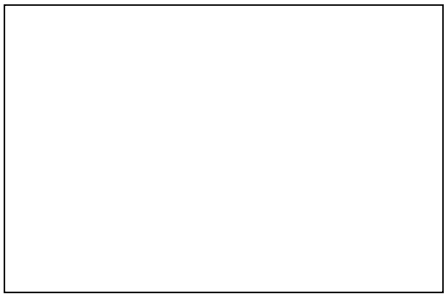


Rituel U

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

Citadelle de sombracier

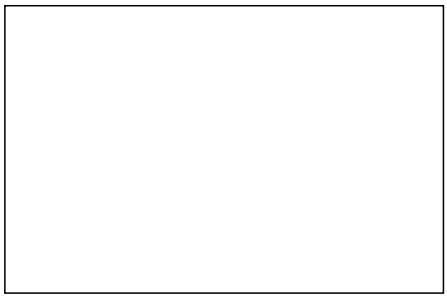


Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

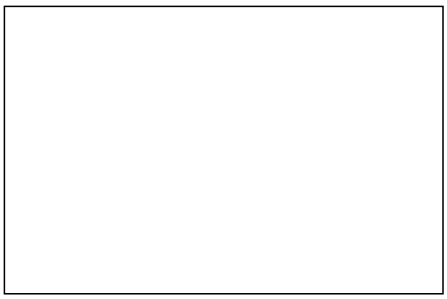


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



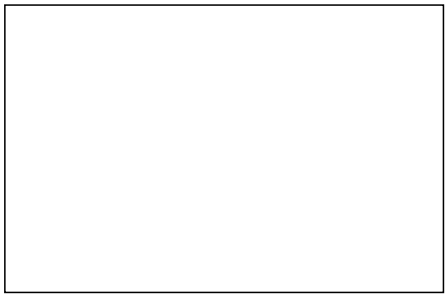
Terrain R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

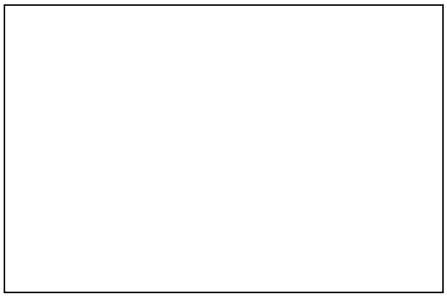


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

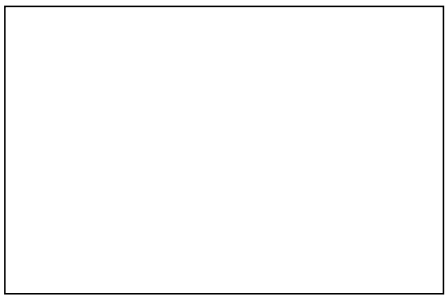


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

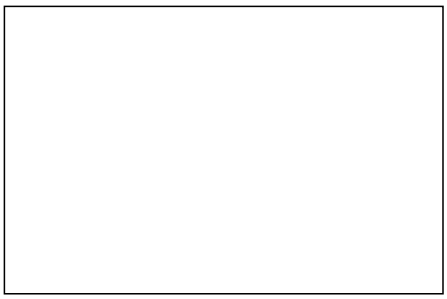


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

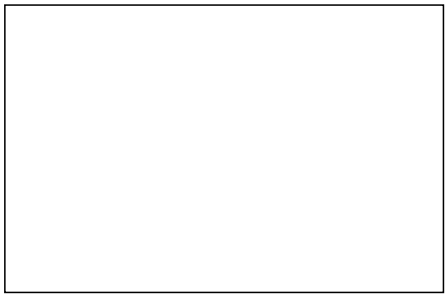


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

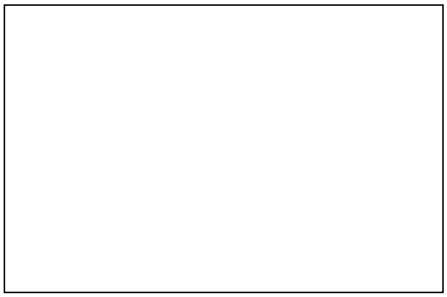


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne

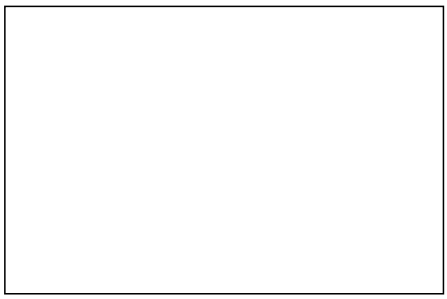


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse

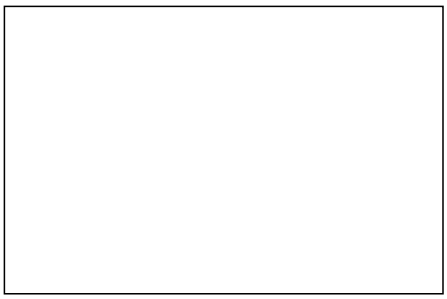


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes



Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

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

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

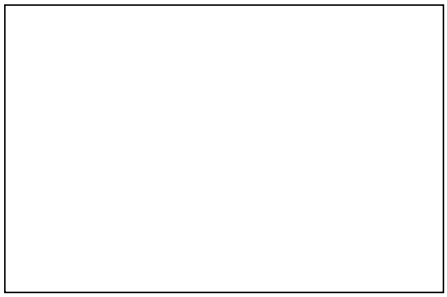
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

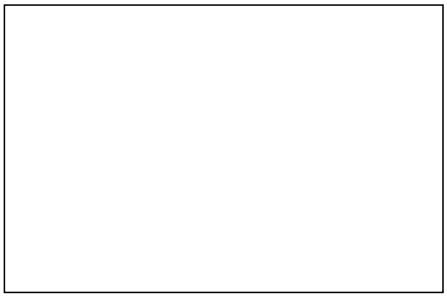


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

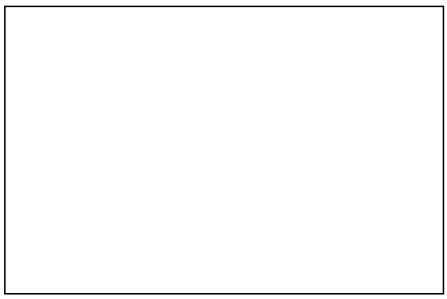


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

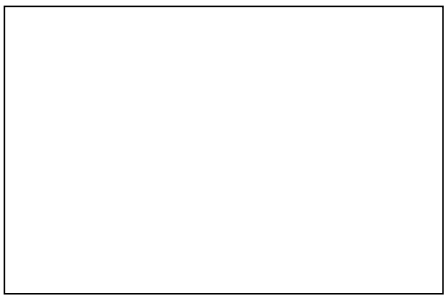


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



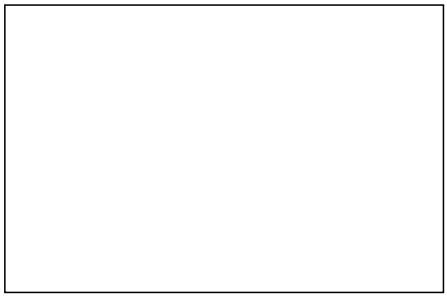
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

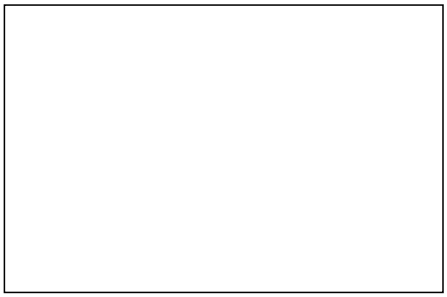


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

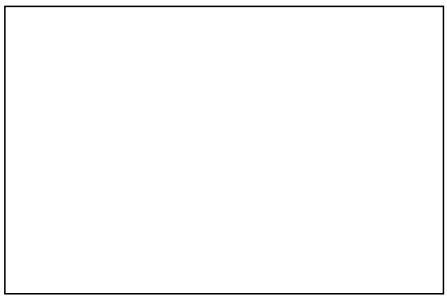


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

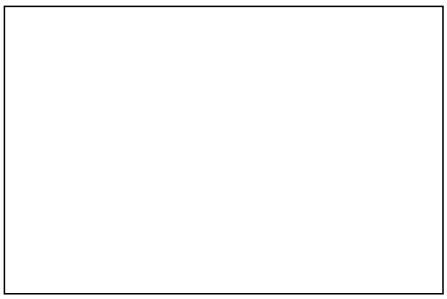


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



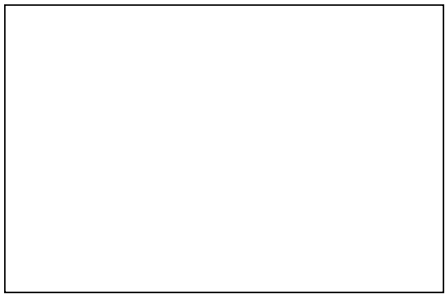
Terrain **R**

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle

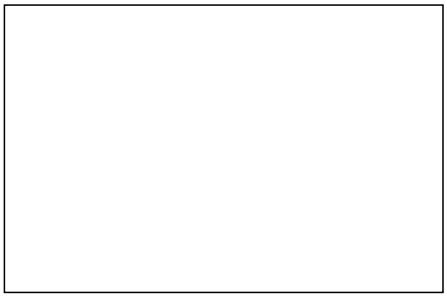


Terrain U

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

Tour de commandement

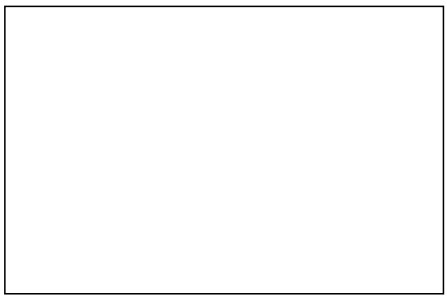


Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul

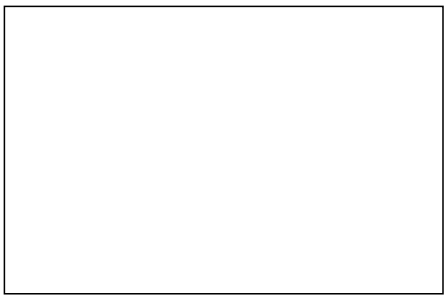


Terrain C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



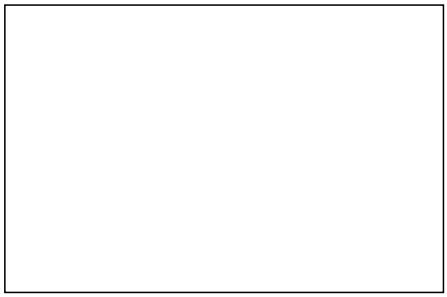
Terrain R

{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}

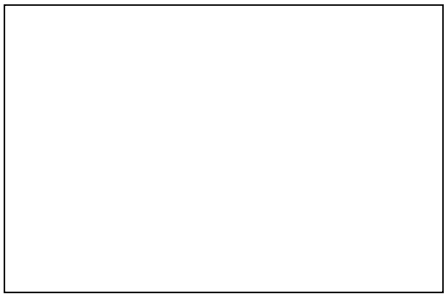


Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux {4}

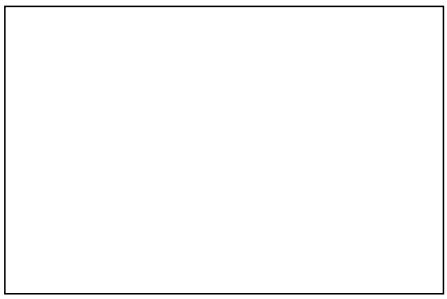


Artefact M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul {2}

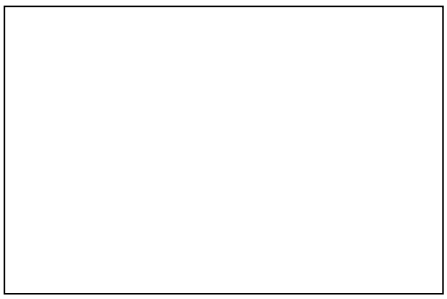


Artefact C

{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}



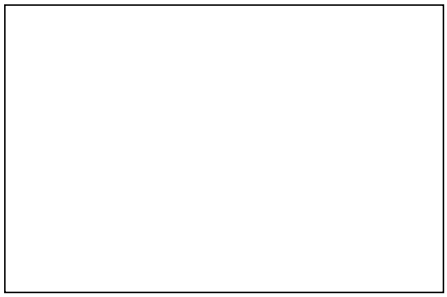
Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

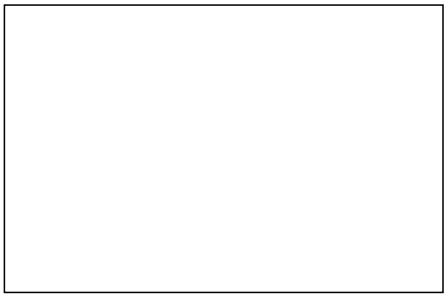


Artefact R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

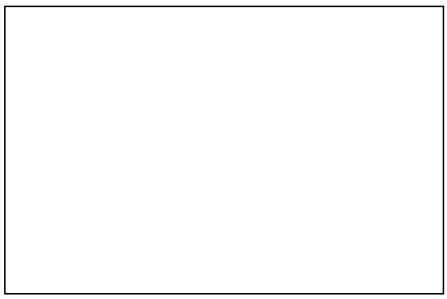


Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

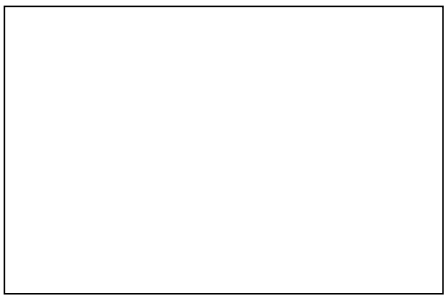


Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition {3}



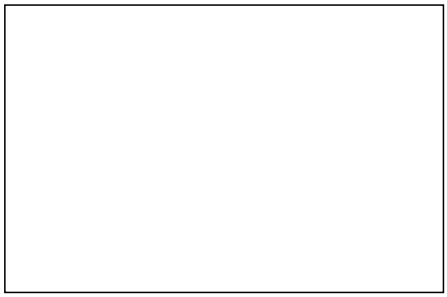
Artefact R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur {2}{R}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

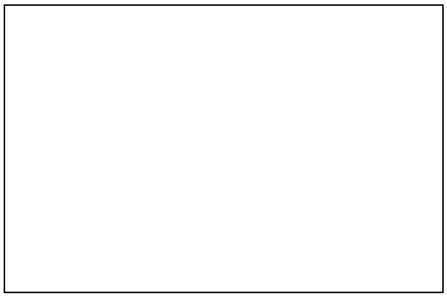
{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

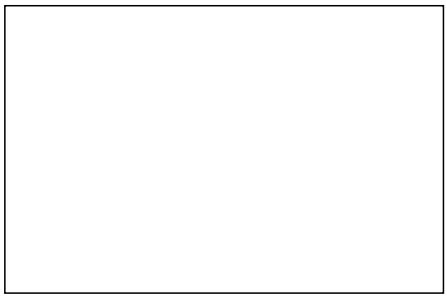


Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

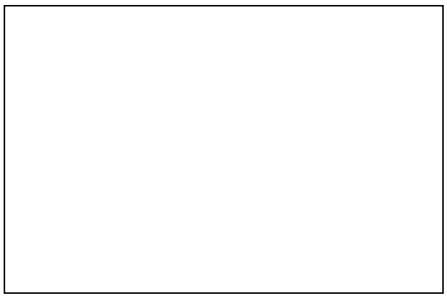


Éphémère **C**

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

Condamnation {W}



Éphémère **U**

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast