

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon nécrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limmon necrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limmon necrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magick the Gathering © Wizards of the Coast

Limmon necrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limmon necrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magick the Gathering © Wizards of the Coast

Limmon necrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limmon necrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magick the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magick the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe
{G}

Créature : elfe et druide
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe
{G}

Créature : elfe et druide
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe
{G}

Créature : elfe et druide
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos, dévoreur de mondes
{2}{G}{G}

Créature légendaire : hydre
M

{X}{X}{G} : Monstruosité X.
Quand Polukranos, dévoreur de mondes devient monstrueux, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Chacune de ces créatures inflige à Polukranos un nombre de blessures égal à sa force.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos, dévoreur de mondes

{2}{G}{G}

Créature légendaire : hydre

M

{X}{X}{G} : Monstruosité X.

Quand Polukranos, dévoreur de mondes devient monstrueux, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Chacune de ces créatures inflige à Polukranos un nombre de blessures égal à sa force.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur

{1}{G}{G}

Créature-enchantement : satyre

R

Flash

Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur

{1}{G}{G}

Créature-enchantement : satyre

R

Flash

Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au souffle de tempête

{3}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, célérité, protection contre le blanc

{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 Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au souffle de tempête

{3}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, célérité, protection contre le blanc

{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 Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}

Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}

Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}

Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}

Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre née de la sauvagerie

{X}{R}{G}

Créature : hydre

M

Double initiative

L'Hydre née de la sauvagerie arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{1}{R/G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre née de la sauvagerie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre née de la sauvagerie

{X}{R}{G}

Créature : hydre

M

Double initiative

L'Hydre née de la sauvagerie arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{1}{R/G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre née de la sauvagerie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}

Créature : bête

U

Piétinement

<i>Coup de sang ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

Piétinement

<i>Coup de sang</i> ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblée(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblée(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}

Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

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

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

Montagne



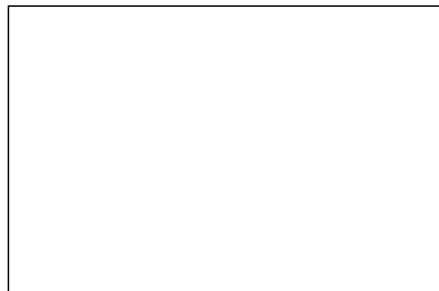
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



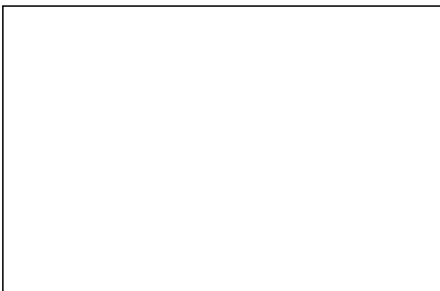
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

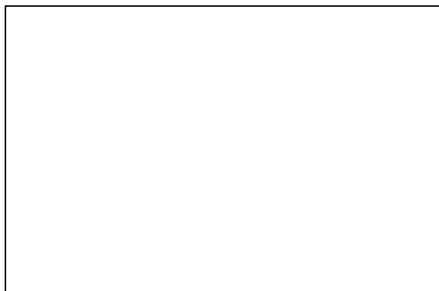
R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaitresse

{2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, pyromaitresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque.

Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri Rade

{1}{R}{G}



Planeswalker légendaire : Domri

M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat avec une autre créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative, le piétinement, la défense talismanique et la célérité. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri Rade

{1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri

M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat avec une autre créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative, le piétinement, la défense talismanique et la célérité. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fétard

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos

M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fétard

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos

M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume

{X}{G}

Créature : hydre

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume

{X}{G}

Créature : hydre

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Célérité, protection contre le bleu

L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

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

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

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature.

Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre brûlante

{3}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain non-base pour du mana, la Terre brûlante inflige 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre brûlante

{3}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain non-base pour du mana, la Terre brûlante inflige 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast