Mandrills hurleurs {5}{G}

Créature : grand singe **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandrills hurleurs {5}{G}

Créature : grand singe **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandrills hurleurs {5}{G}

Créature : grand singe **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}

Créature : chat et guerrier **C**

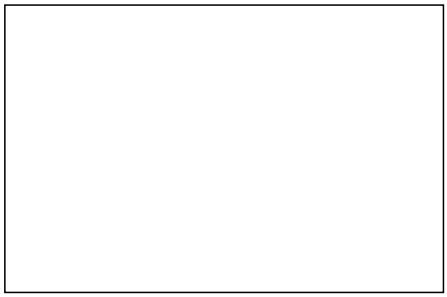
Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.
Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



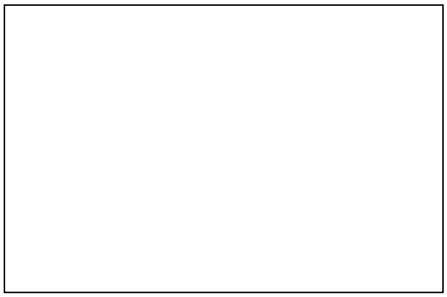
Créature : chat et guerrier **C**

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.
Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



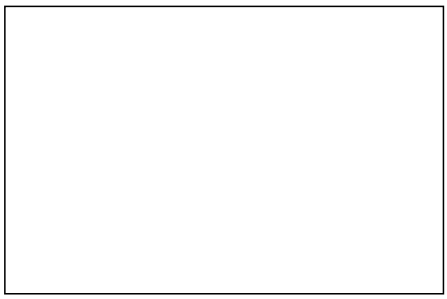
Créature : chat et guerrier **C**

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.
Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



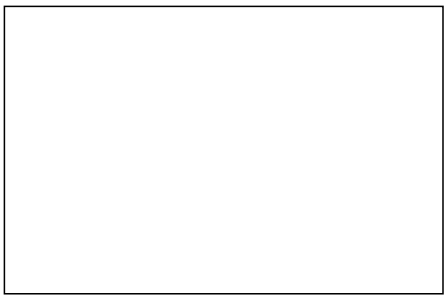
Créature : chat et guerrier **C**

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.
Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}



Créature : grand singe U

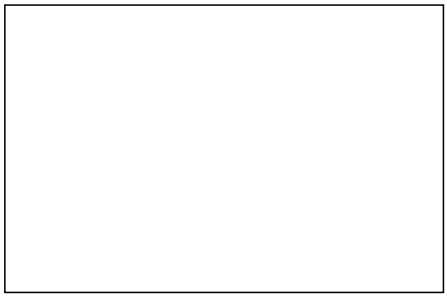
Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}



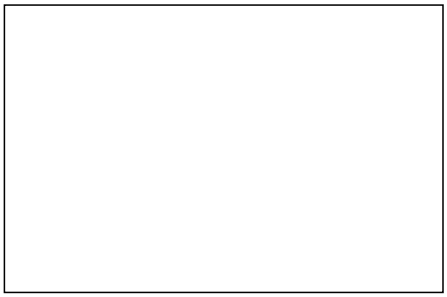
Créature : grand singe U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero gobelin {R}



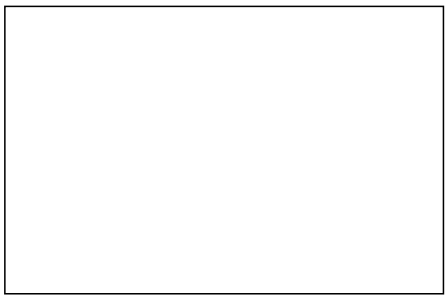
Créature : gobelin et guerrier C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand le Guérillero gobelin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}



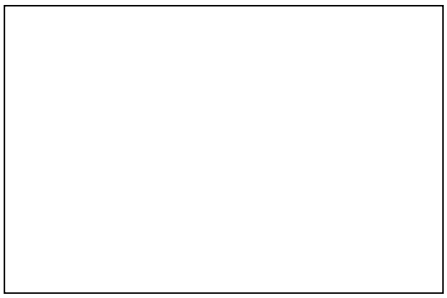
Créature : grand singe U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero gobelin {R}



Créature : gobelin et guerrier C

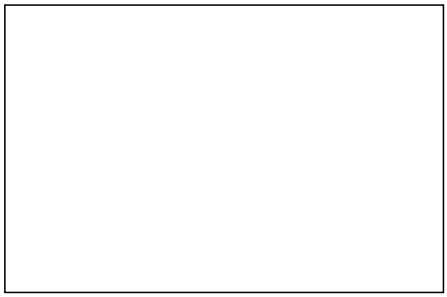
Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand le Guérillero gobelin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero gobelin {R}



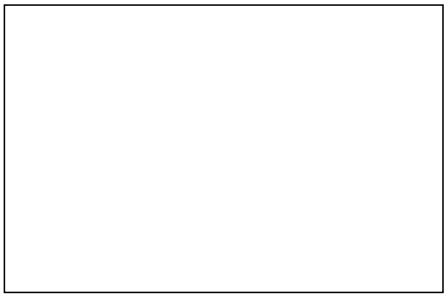
Créature : gobelin et guerrier **C**

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand le Guérillero gobelin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant {1}{R}



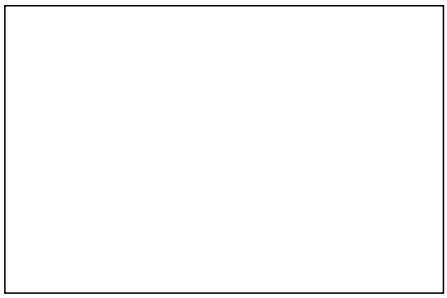
Créature : humain et clerc **R**

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant {1}{R}



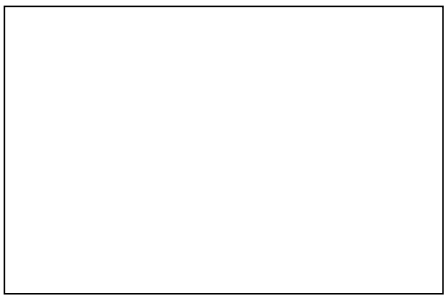
Créature : humain et clerc **R**

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant {1}{R}



Créature : humain et clerc **R**

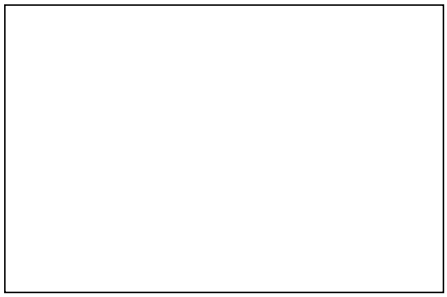
À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, cathare hérétique {2}{W}



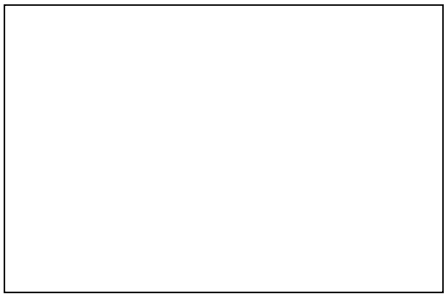
Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
Les créatures et les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



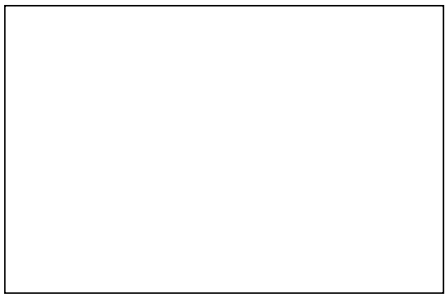
Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



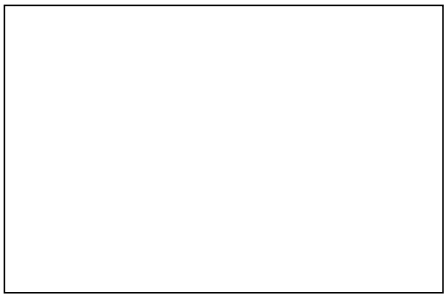
Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental **M**

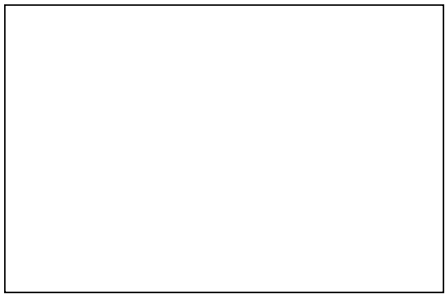
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}



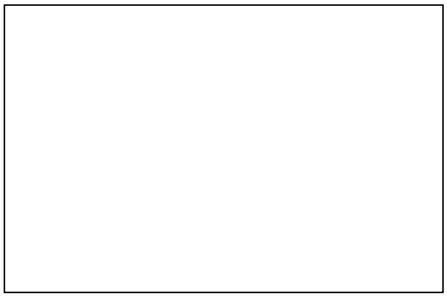
Créature : élémental **M**

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

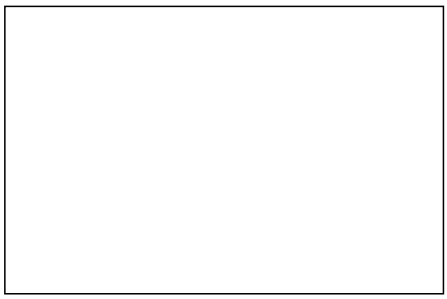


Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}



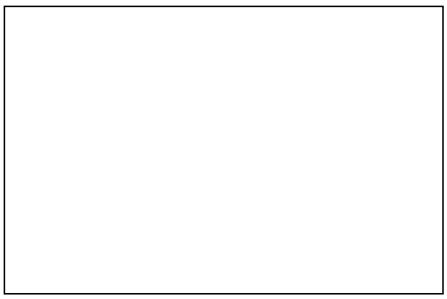
Créature : élémental **M**

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



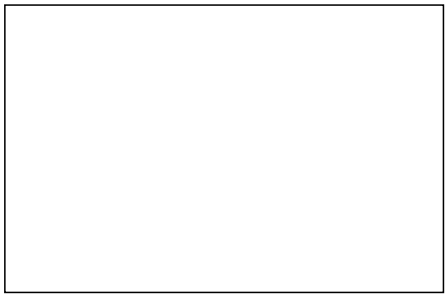
Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

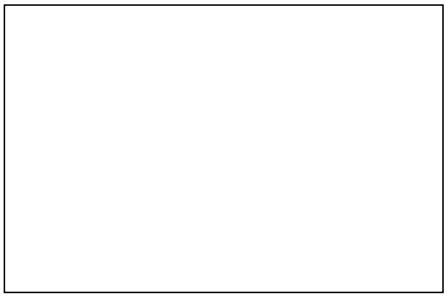


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

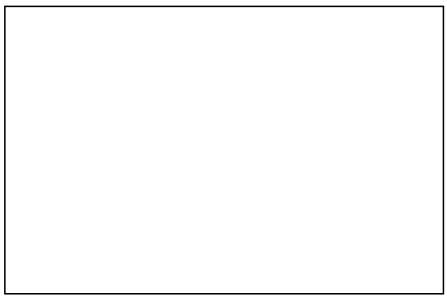


Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

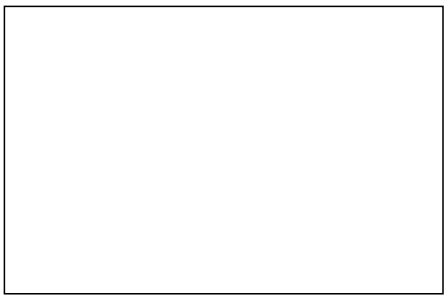


Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



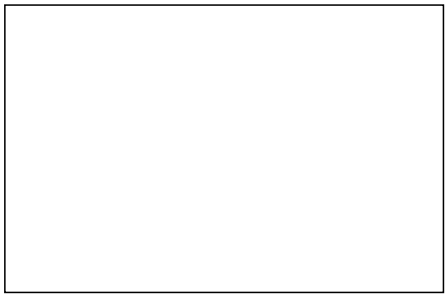
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

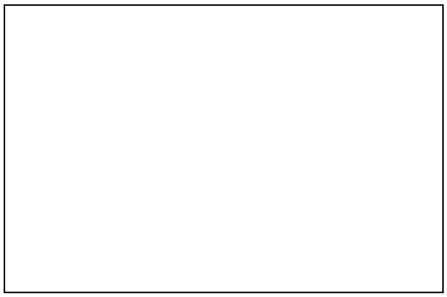


Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple 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

Lande venteuse

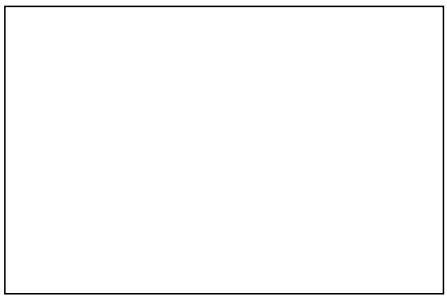


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

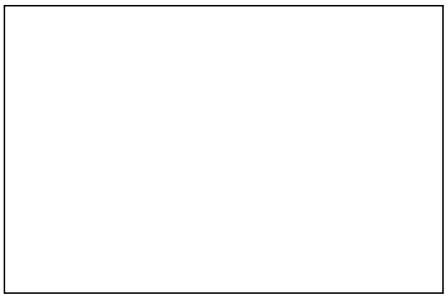


Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple 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

Lande venteuse

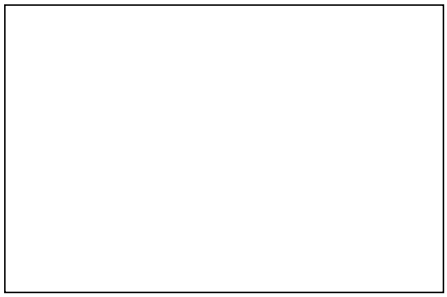


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

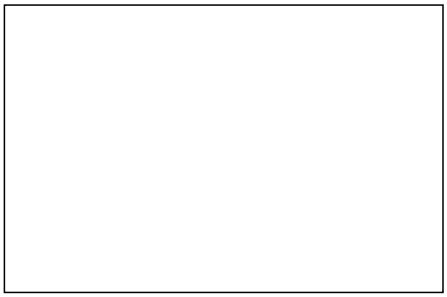


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

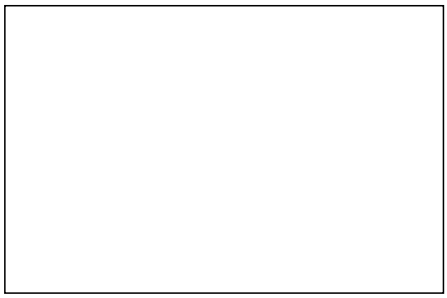


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

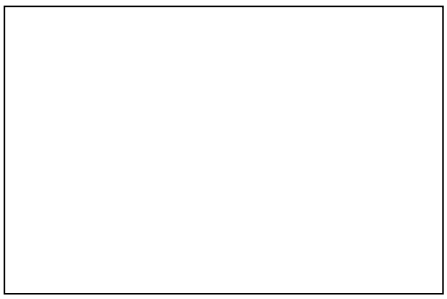


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



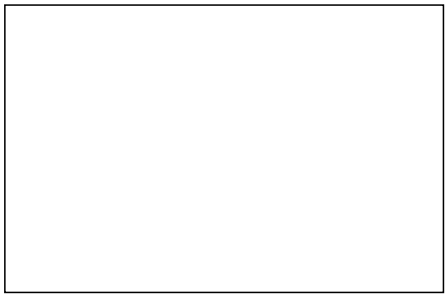
Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

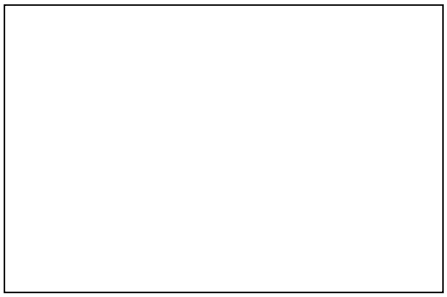


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

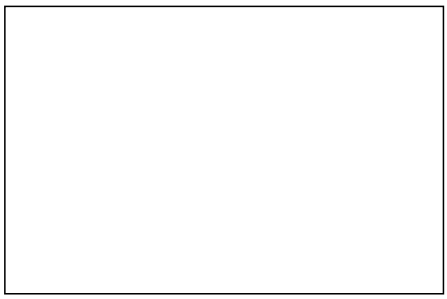


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

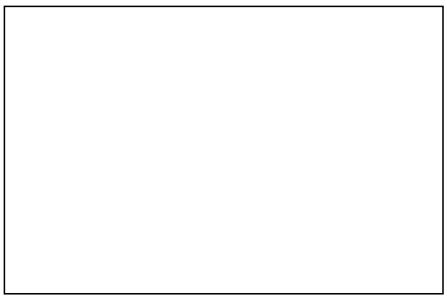


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



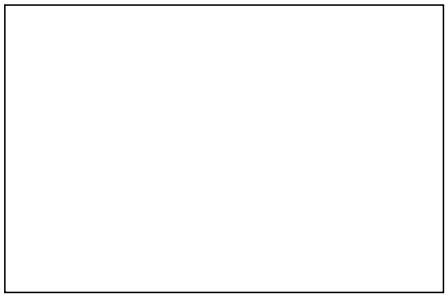
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

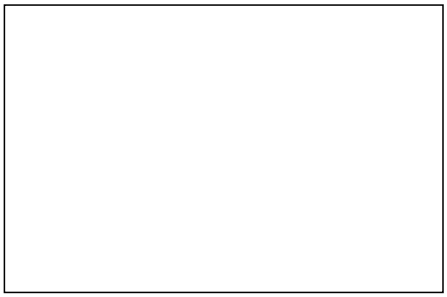


Terrain : montagne et forêt R

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

Foudre {R}

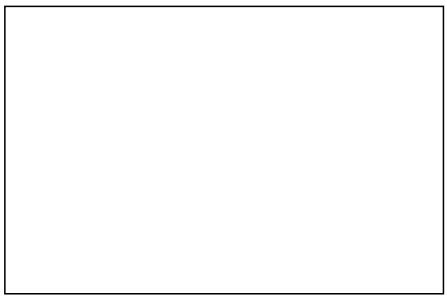


Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

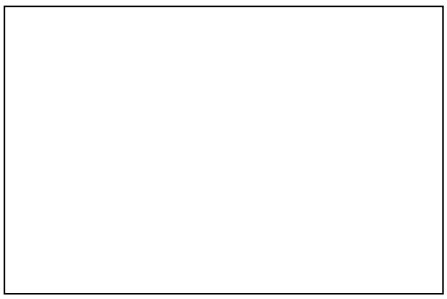


Terrain : montagne et forêt R

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

Foudre {R}



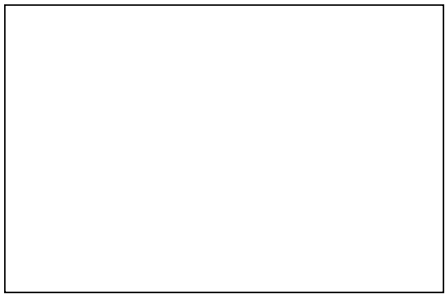
Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

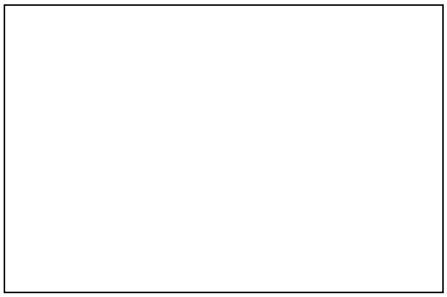


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

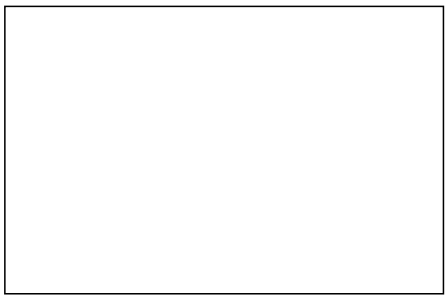


Éphémère **U**

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

Foudre {R}

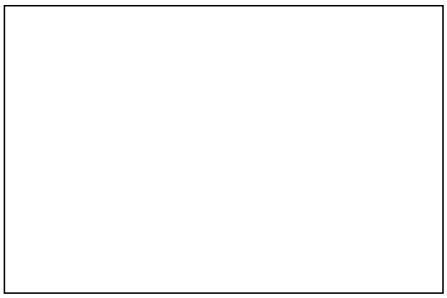


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}



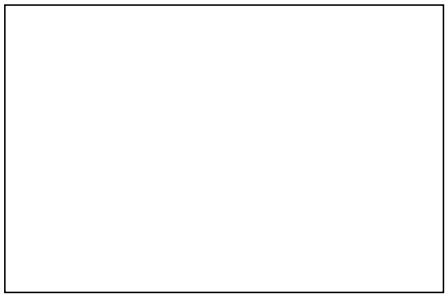
Éphémère **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

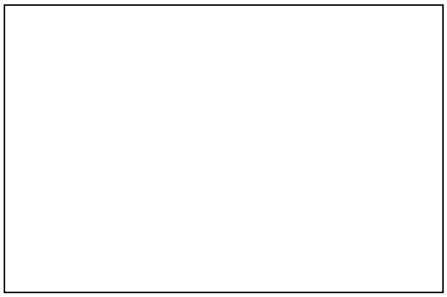


Éphémère U

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

Charme de Boros {R}{W}

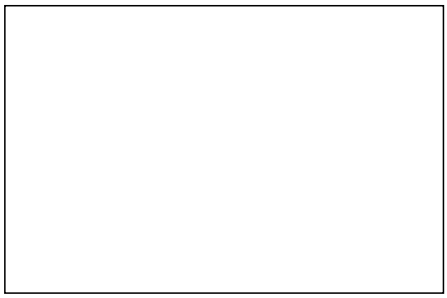


Éphémère U

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

Chemin vers l'exil {W}

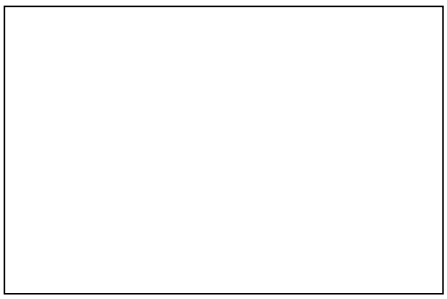


Éphémère U

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

Charme de Boros {R}{W}



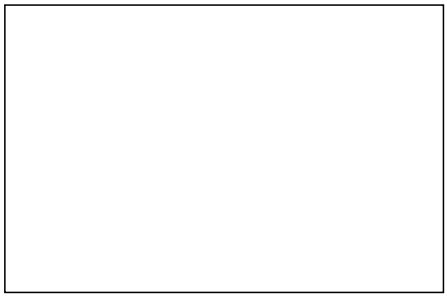
Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

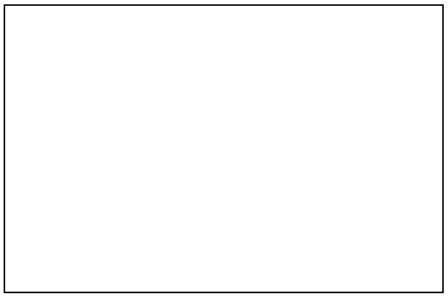


Éphémère U

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

Commandement d'Atarka {R}{G}

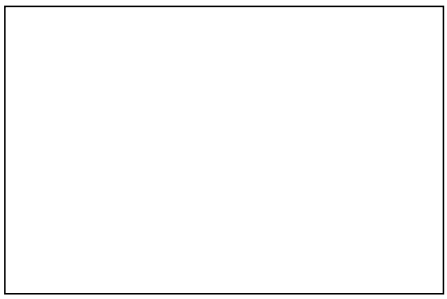


Éphémère R

Choisissez deux ?
? Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.
? Le Commandement d'Atarka inflige 3 blessures à chaque adversaire.
? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'Atarka {R}{G}

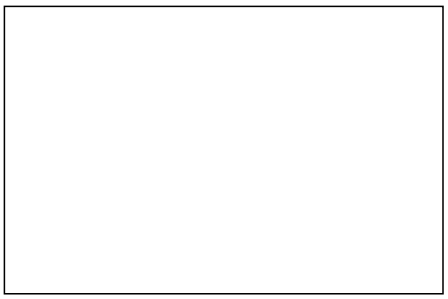


Éphémère R

Choisissez deux ?
? Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.
? Le Commandement d'Atarka inflige 3 blessures à chaque adversaire.
? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'Atarka {R}{G}



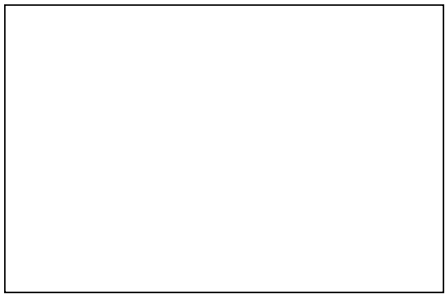
Éphémère R

Choisissez deux ?
? Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.
? Le Commandement d'Atarka inflige 3 blessures à chaque adversaire.
? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}



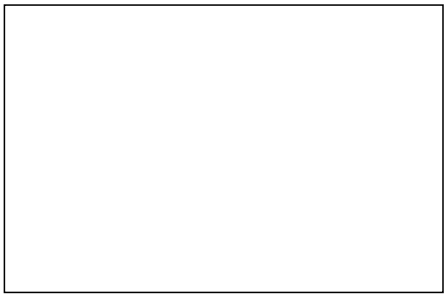
Créature : limon R

{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

Sinistre Lavamancien {R}



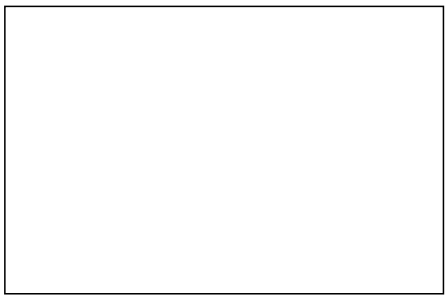
Créature : humain et sorcier R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}



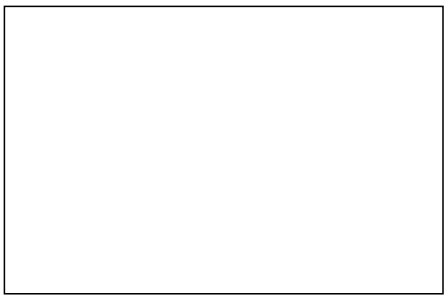
Créature : limon R

{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

Eidôlon de la rhétorique {2}{W}



Créature-enchantement : esprit U

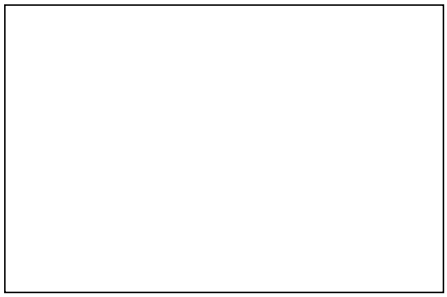
Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor {W}{W}



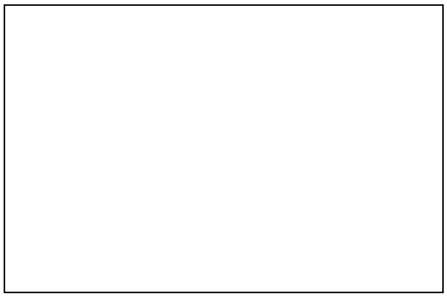
Créature : kor et soldat U

Protection contre le rouge
À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor {W}{W}



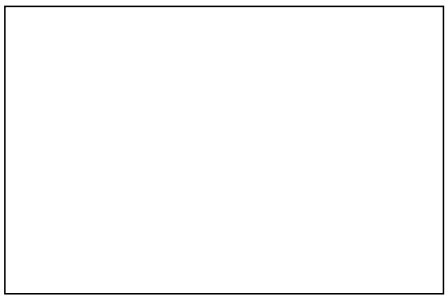
Créature : kor et soldat U

Protection contre le rouge
À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor {W}{W}



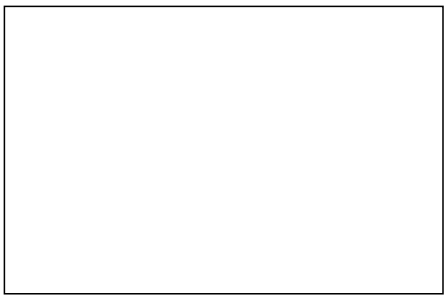
Créature : kor et soldat U

Protection contre le rouge
À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gaddock Teeg {G}{W}



Créature légendaire : sangami et conseiller R

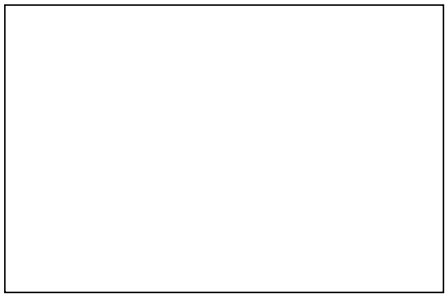
Les sorts non-créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas être lancés.
Les sorts non-créature ayant {X} dans leurs coûts de mana ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur {1}{R}



Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

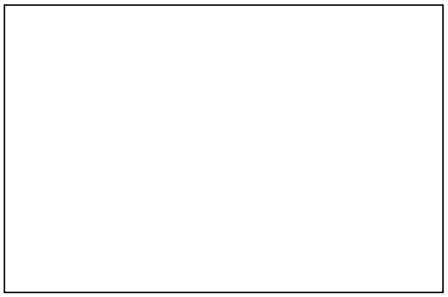
Festivités destructrices {R}{G}

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

Paume déflectrice {R}{W}

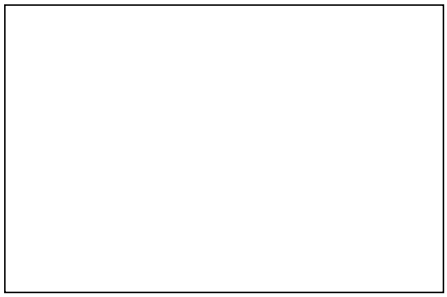
Éphémère R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume déflectrice {R}{W}

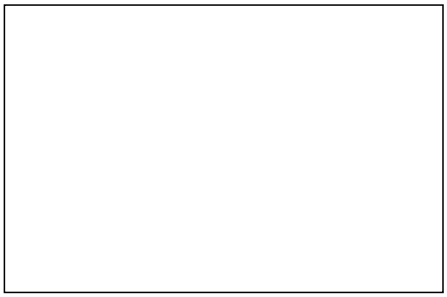


Éphémère R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

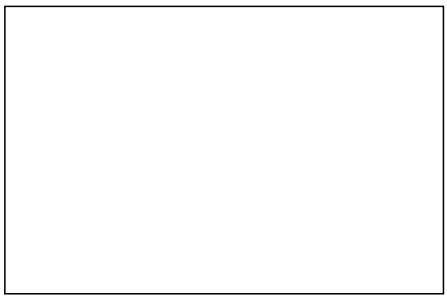


Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}



Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast