

Colonie de scurrides

{1}{G}



Créature : écureuil

C

Portée

La Colonie de scurrides gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins huit terrains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de scurrides

{1}{G}



Créature : écureuil

C

Portée

La Colonie de scurrides gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins huit terrains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de scurrides

{1}{G}



Créature : écureuil

C

Portée

La Colonie de scurrides gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins huit terrains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de scurrides

{1}{G}



Créature : écureuil

C

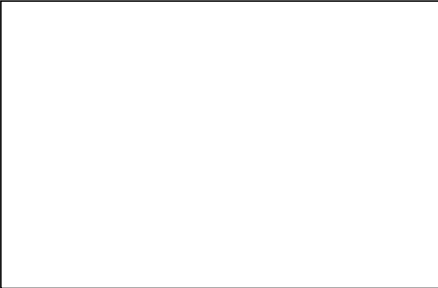
Portée

La Colonie de scurrides gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins huit terrains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Groff du bayou {1}{G}



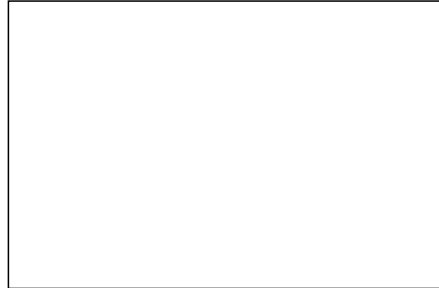
Créature : plante et chien **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Groff du bayou {1}{G}




Créature : plante et chien **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Groff du bayou {1}{G}




Créature : plante et chien **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître symétriste {2}{G}{G}



Créature : rhinocéros et druide **U**


Portée

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force égale à son endurance attaque, elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître symétriste {2}{G}{G}




Créature : rhinocéros et druide U

Portée
 À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force égale à son endurance attaque, elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître symétriste {2}{G}{G}



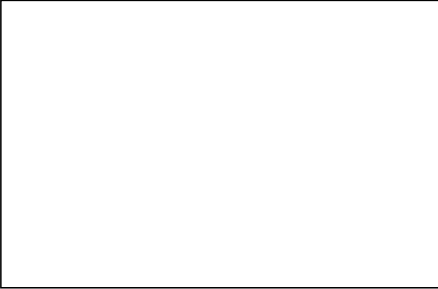
Créature : rhinocéros et druide U

Portée
 À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force égale à son endurance attaque, elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître symétriste {2}{G}{G}



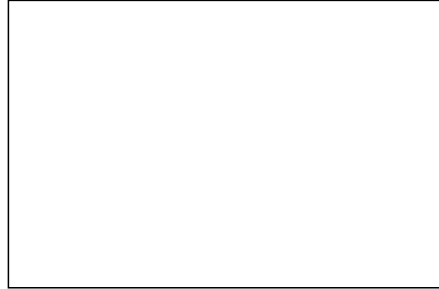
Créature : rhinocéros et druide U

Portée
 À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une force égale à son endurance attaque, elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur nouveau {2}{G}{G}




Créature : sylvain et druide R

Piétinement
 Quand le Professeur nouveau arrive sur le champ de bataille, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur nouveau {2}{G}{G}



Créature : sylvin et druide R


Piétinement

Quand le Professeur nouveau arrive sur le champ de bataille, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur nouveau {2}{G}{G}



Créature : sylvin et druide R

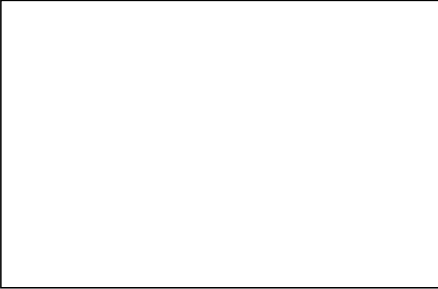
Piétinement

Quand le Professeur nouveau arrive sur le champ de bataille, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur nouveau {2}{G}{G}



Créature : sylvin et druide R

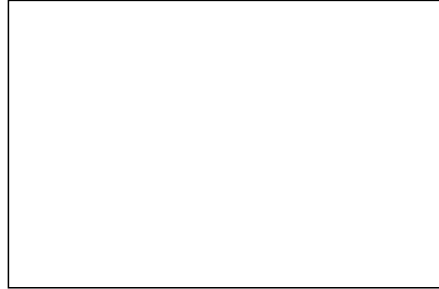
Piétinement

Quand le Professeur nouveau arrive sur le champ de bataille, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pugiliste amplificateur {1}{G}{G}



Créature : troll et druide R


Piétinement

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Pugiliste amplificateur gagne +5/+5.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pugiliste amplificateur {1}{G}{G}



Créature : troll et druide R


Piétinement

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Pugiliste amplificateur gagne +5/+5.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pugiliste amplificateur {1}{G}{G}



Créature : troll et druide R


Piétinement

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Pugiliste amplificateur gagne +5/+5.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pugiliste amplificateur {1}{G}{G}



Créature : troll et druide R


Piétinement

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Pugiliste amplificateur gagne +5/+5.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant {R}



Créature : lézard et shaman U

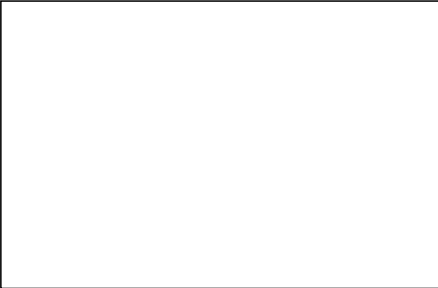
Célérité

{1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant {R}



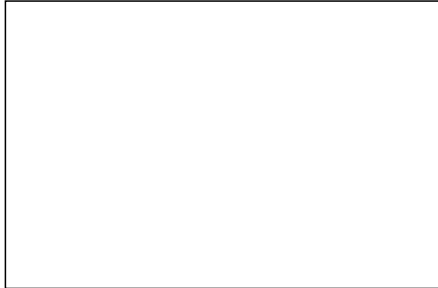
Créature : lézard et shaman U

Célérité
 {1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant {R}




Créature : lézard et shaman U

Célérité
 {1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant {R}




Créature : lézard et shaman U

Célérité
 {1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance exponentielle {X}{X}{G}{G}



Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, doublez la force d'une créature ciblée X fois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance exponentielle

{X}{X}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, doublez la force d'une créature ciblée X fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles voraces

{1}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Quand le permanent que vous ne contrôlez pas meurt ce tour-ci, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance exponentielle

{X}{X}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, doublez la force d'une créature ciblée X fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles voraces

{1}{G}



Rituel

U

Une créatures ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Quand le permanent que vous ne contrôlez pas meurt ce tour-ci, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles voraces

{1}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Quand le permanent que vous ne contrôlez pas meurt ce tour-ci, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépitement de puissance

{X}{X}{X}{R}{R}



Rituel

M

Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement de puissance inflige cinq fois X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépitement de puissance

{X}{X}{X}{R}{R}



Rituel

M

Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement de puissance inflige cinq fois X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépitement de puissance

{X}{X}{X}{R}{R}



Rituel

M

Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement de puissance inflige cinq fois X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

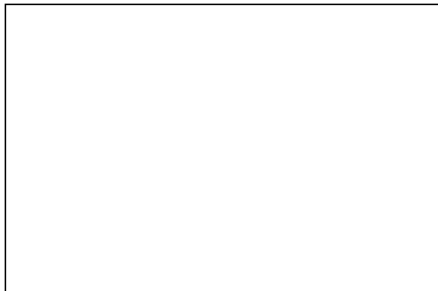


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débat animé

{2}{R}



Éphémère

C

Ce sort ne peut pas être contrecarré. (Ceci inclut la capacité de parade.)

Le Débat animé inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débat animé

{2}{R}



Éphémère

C

Ce sort ne peut pas être contrecarré. (Ceci inclut la capacité de parade.)

Le Débat animé inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débat animé

{2}{R}



Éphémère

C

Ce sort ne peut pas être contrecarré. (Ceci inclut la capacité de parade.)

Le Débat animé inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débat animé

{2}{R}



Éphémère

C

Ce sort ne peut pas être contrecarré. (Ceci inclut la capacité de parade.)

Le Débat animé inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brèche du confinement

{2}{G}



Rituel : leçon

U

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conjuration de base

{1}{G}{G}



Rituel : leçon

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conjuration de base

{1}{G}{G}



Rituel : leçon

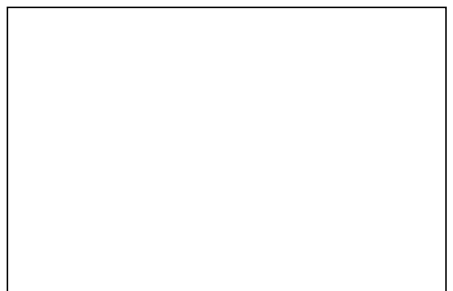
R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anatomie renforcée

{3}



Rituel : leçon

C

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anatomie renforcée

{3}



Rituel : leçon

C

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Introduction à l'annihilation

{5}



Rituel : leçon

C

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Introduction à l'annihilation

{5}



Rituel : leçon

C

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Introduction à la prophétie

{3}



Rituel : leçon

C

Regard 2, puis piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Introduction à la prophétie

{3}



Rituel : leçon

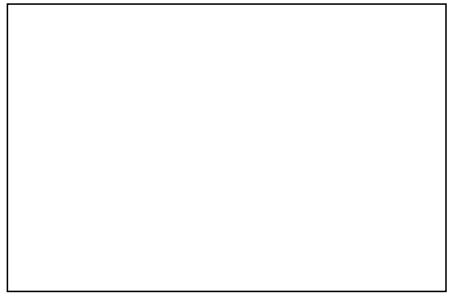
C

Regard 2, puis piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sciences environnementales

{2}



Rituel : leçon

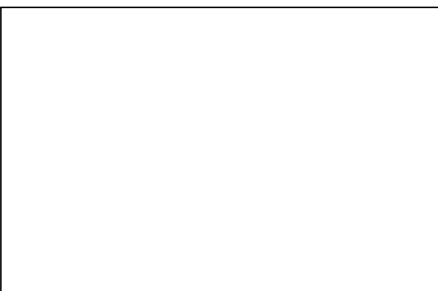
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sciences environnementales

{2}



Rituel : leçon

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie des mascottes

{7}



Rituel : leçon

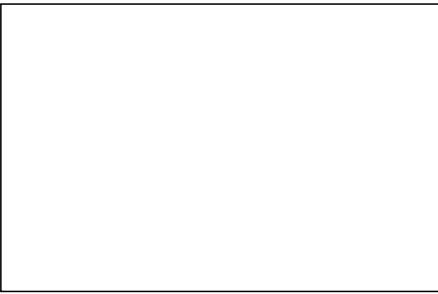
M

Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol, un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit et un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie des mascottes

{7}



Rituel : leçon

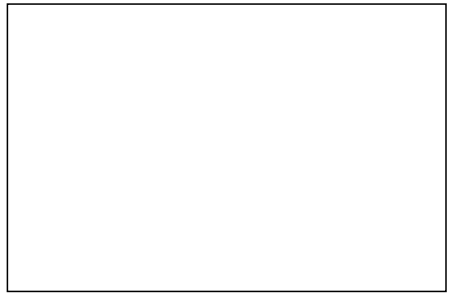
M

Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol, un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit et un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repartir de zéro

{2}{R}



Rituel : leçon

U

Choisissez l'un ?

? Repartir de zéro inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer l'histoire

{2}{R}{R}



Rituel : leçon

R

Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes. Puis, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast