

Baloth écrasebois

{4}{G}{G}



Créature : bête

U

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}{G}



Créature : bête

M

Célérité

Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

&lt;i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus

{1}{G}



Créature : serpent

R

&lt;i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dosan la feuille tombante

{1}{G}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts que pendant leurs propres tours.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan fouleur d'aube

{1}{G}

Créature : élan

C

{G}, sacrifiez l'Élan fouleur d'aube : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide

{2}{G}

Créature : élémental

C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie municipal

{2}{G}



Créature : elfe et druide et guerrier

C

Quand le Guidevoie municipal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières

{2}{G}



Créature : humain et éclaireur et ranger

C

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif

{4}{G}{G}

Créature : géant

M

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}

Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar

{5}{G}{G}

Créature : élémental

M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade

U

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disposition du terrain

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

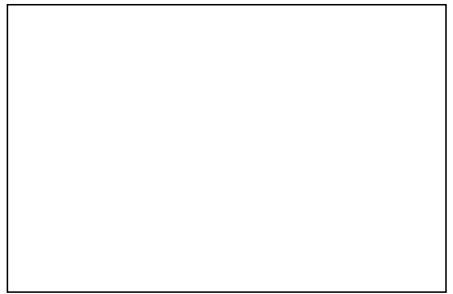
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Étendues de chasse

{3}{G}



Rituel

U

Kick {3}{G} (Vous pouvez payer {3}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

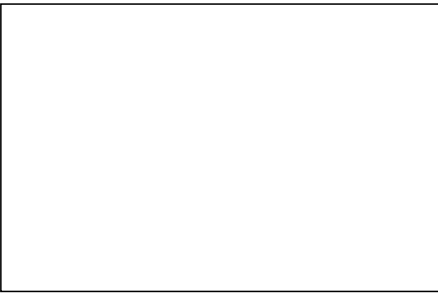
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Si ce sort a été kické, dégagez toutes les forêts mises sur le champ de bataille de cette manière. Elles deviennent des créatures 3/3 vertes avec la célérité qui sont toujours des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

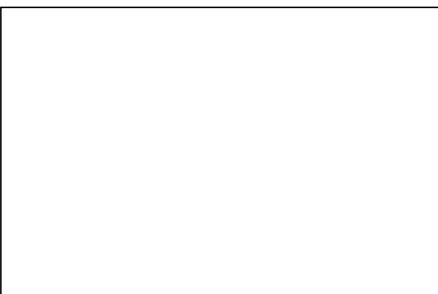
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Hurllement de la meute nocturne

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

&lt;i>&lt;/i>Morbidité&lt;i>&lt;/i> ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}



Rituel de clan : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

**M**

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

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



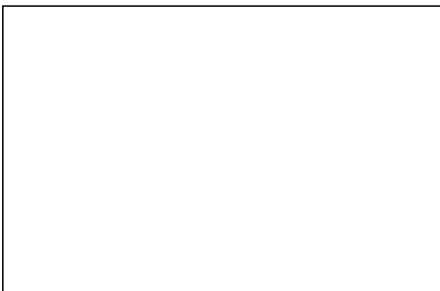
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



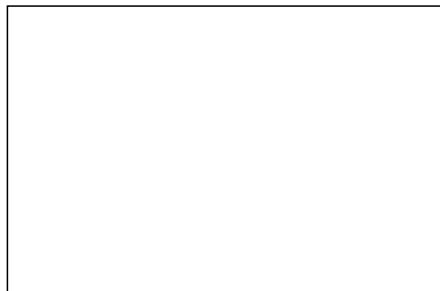
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

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

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'Ugin



Terrain légendaire

R

Les sorts Eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{7}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor d'avidité

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'un joueur joue un terrain, ce joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Carte d'expédition : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur primordial

{2}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli

{3}

Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.

{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement

{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'évolution

{1}{G}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

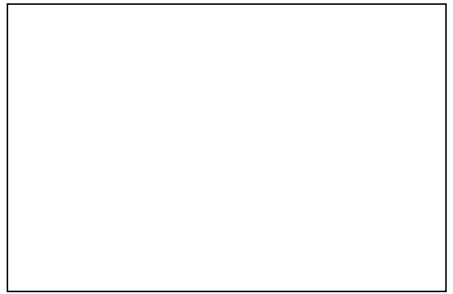
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

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

Corde d'adjuration

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



Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}



Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

Enchantement

C

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni.

Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité de solitude

{2}{G}

Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou activer des capacités que pendant leur propre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azusa, égarée mais en quête

{2}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

