

Sous-fifre loyal

{2}{B}

Créature : zombie

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)  
&lt;i>&lt;/i>Lieutenant&lt;i>/i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, chaque adversaire perd 3 points de vie.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth écrasebois

{4}{G}{G}

Créature : bête

U

&lt;i>&lt;/i>Toucheterre&lt;i>/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

Traqueur de sang

{3}{B}

Créature : vampire et sorcier

R

Vol

{B}, payez 2 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Traqueur de sang.

Quand le Traqueur de sang quitte le champ de bataille, piochez une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchainés

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

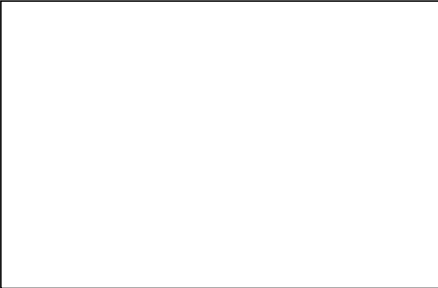
Piétinement

&lt;i>&lt;/i>Toucheterre&lt;i>/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

**Boue acide** {3}{G}{G}



Créature : limon U

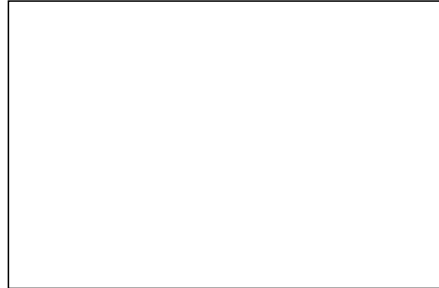
Contact mortel

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

**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

**Déferlante de scarabées rhinocéros** {4}{G}



Créature : insecte C


Piétinement

La Déferlante de scarabées rhinocéros gagne +10/+10 tant que vous contrôlez au moins dix terrains.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Explorateur des frontières** {1}{G}



Créature : elfe et éclairieur C

Quand l'Explorateur des frontières arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut se défausser d'une carte. Chaque joueur qui s'est défaussé d'une carte de cette manière peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseliane centaure

{3}{G}



Créature : plante et centaure

R

Piétinement

Le Fracasseliane centaure arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Fracasseliane centaure depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf

{4}{G}{G}{G}



Créature : insecte

R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier budoka

{1}{G}



Créature : humain et moine

R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

----

&lt;b>Dokai, tisseur de vie</b>

Créature légendaire : humain et moine

3/3

{4}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte

Élémental, X étant le nombre de terrains que vous

contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

2/1

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.

&lt;i>Toucheterre</i> ? 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

Vigile loyal

{4}{G}

Créature : rhinocéros

U

Piétinement

&lt;i>&gt;Lieutenant&lt;/i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentis loyale

{1}{R}

Créature : humain et artificier

U

Célérité

&lt;i>&gt;Lieutenant&lt;/i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artéfact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonne nidifiante

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 0/2 rouge Dragon et ?uf avec le défenseur et « Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et &quot;{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour&quot; ».

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire des ranc?urs

{5}{R}

Créature : éfrit

R

Vol, célérité

Au moment où l'Émissaire des ranc?urs arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.

Révélez le joueur choisi : Choisissez de nouvelles cibles pour le sort ciblé ou la capacité ciblée s'ils sont contrôlés par le joueur choisi et s'ils vous ciblent ou ciblent un permanent que vous contrôlez. N'activez qu'une seule fois.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gyrus, éveilleur de cadavres

{X}{B}{R}{G}

Créature légendaire : hydre

M

Gyrus, éveilleur de cadavres arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de maqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour le lancer.

À chaque fois que Gyrus attaque, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée de force inférieure depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du charnier

{4}{B}{R}{G}

Créature : guivre

R

Piétinement

À chaque fois que la Guivre du charnier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

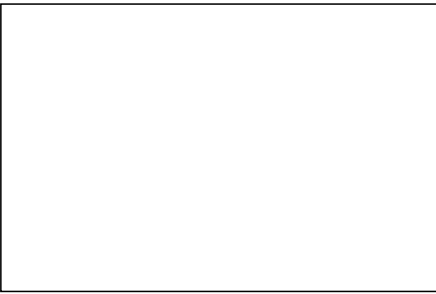
U

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

### Errances lointaines

{2}{G}



Rituel

C

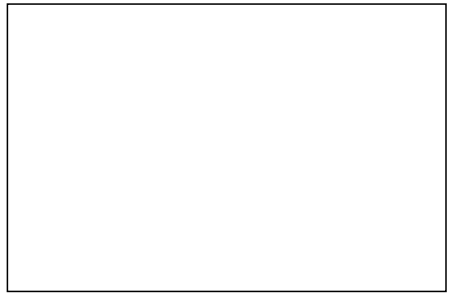
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Seuil ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Explorer

{1}{G}



Rituel

C

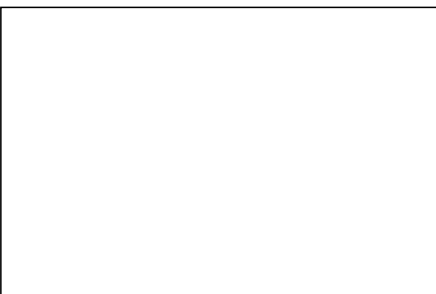
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

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

### Végétation explosive

{3}{G}



Rituel

U

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

Réaction en chaîne

{2}{R}{R}

Rituel

R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavalanche

{X}{B}{R}{G}

Rituel

R

La Lavalanche inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker, et à chaque créature que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

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

Regard de granite

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

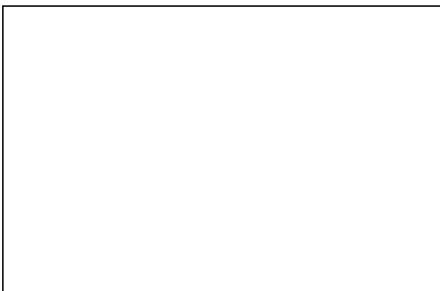
Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

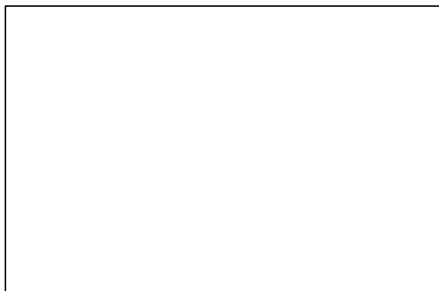
Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

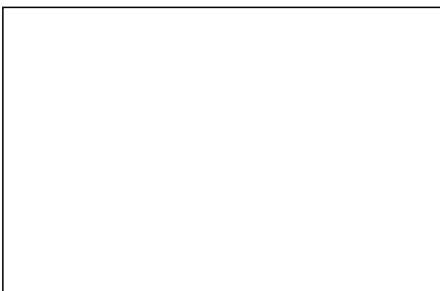
La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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



Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{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

Forge des héros



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



Terrain

C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

### Panorama de Jund



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Jund : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Paludgraf hanté



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Sinistre forêt sauvage



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Sylves gangrenées



Terrain

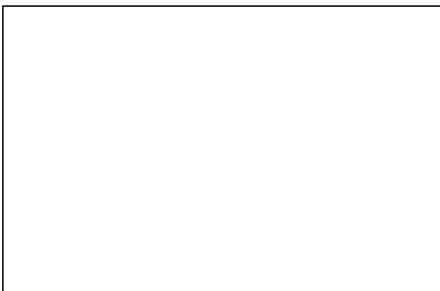
U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : 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

### Territoire des Gruul



Terrain

U

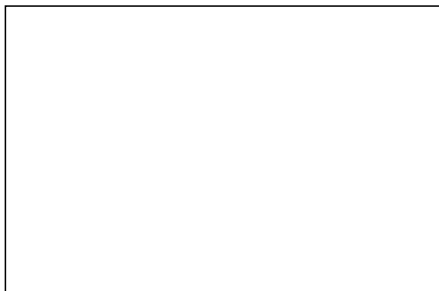
Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

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 forestière



Terrain

U

La Vallée forestière arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Vallée forestière : 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

### 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

### Seigneur Vent des vertus

{2}{B}{R}{G}



Planeswalker légendaire : Vent des vertus

M

{+2} : Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte. Si une carte de terrain est défaussée de cette manière, piochez une carte supplémentaire.

{-3} : Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière.

{-11} : Détruisez jusqu'à six permanents non-terrain ciblés, puis créez six jetons de créature 2/2 verte Chat et Guerrier avec la traversée des forêts.

Seigneur Vent des vertus peut être votre commandant.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché au clair de lune

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque carte, mettez cette carte dans votre cimetière à moins que vous ne payiez 2 points de vie. Mettez ensuite le reste dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter contre le passé

{1}{G}

Éphémère

C

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

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

Vouer à la poussière

{2}{G}

Éphémère

U

&lt;i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Détruisez n'importe quel nombre d'artefact et/ou d'enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Déluge de fureur

{2}{R}{R}

Éphémère

R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.  
Copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}

Éphémère

C

Révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

Enchantement

C

&lt;i>Toucheterre</i> ? 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

Rituel de la moisson de mort

{2}{B}{G}



Enchantement

U

&lt;i>Morbidité</i> ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast