

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant

{2}{G}



Créature : antilope

C

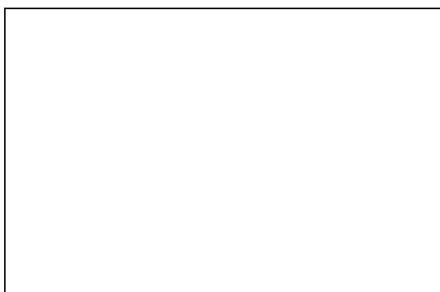
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteur-chasseur

{3}{G}



Créature : humain et druide et guerrier

U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez piocher une carte.

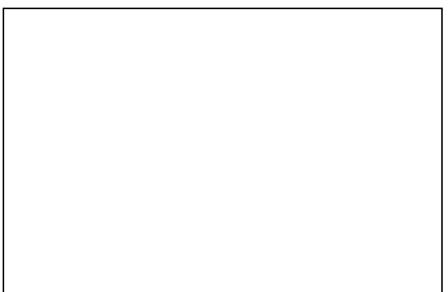
{T} : Ajoutez {C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre krosian

{2}{G}



Créature : bête

U

Les sorts de bête que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{G} : Régénérez la bête ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de moisissure

{3}{G}

Créature : fongus et bête

C

Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Escogriffe de moisissure arrive sur le champ de bataille, il a été kické, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian

{5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête

C

Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin boismort

{5}{G}

Créature : sylvin

U

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand le Sylvin boismort arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, renvoyez dans votre main une autre carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar

{5}{G}{G}

Créature : élémental

M

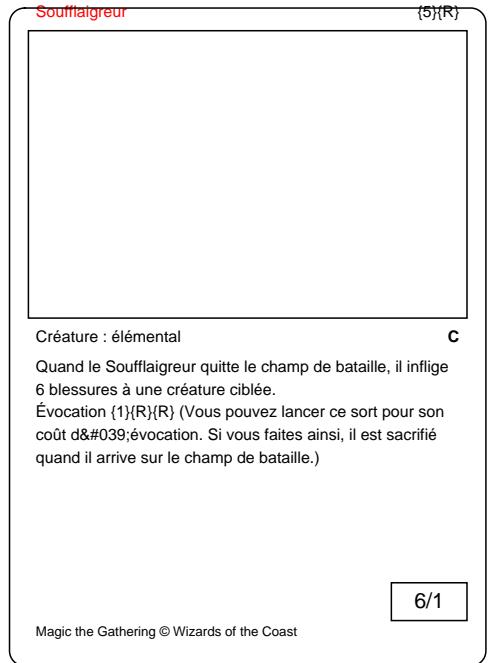
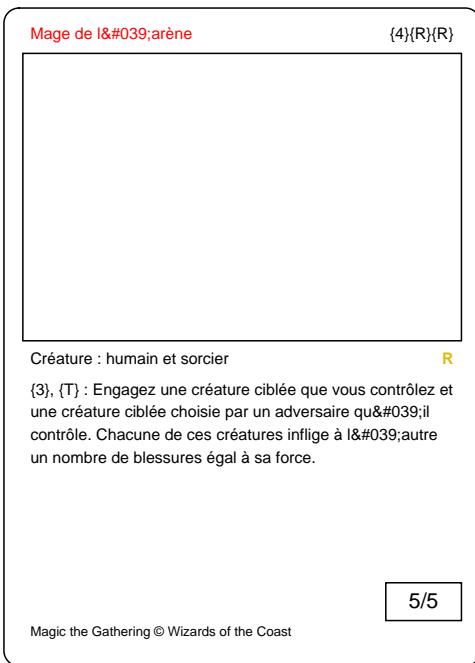
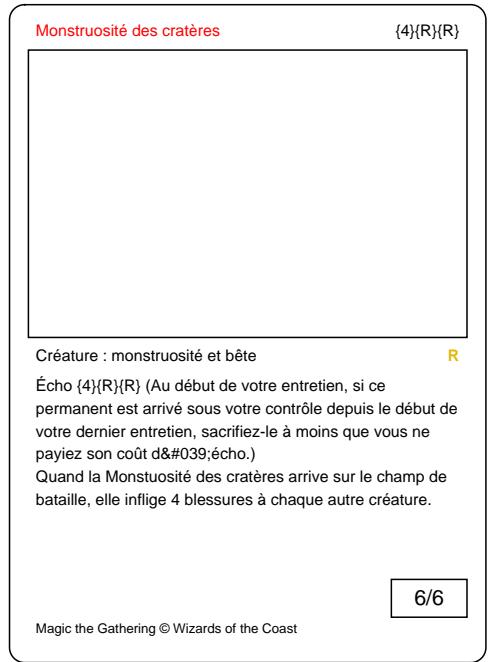
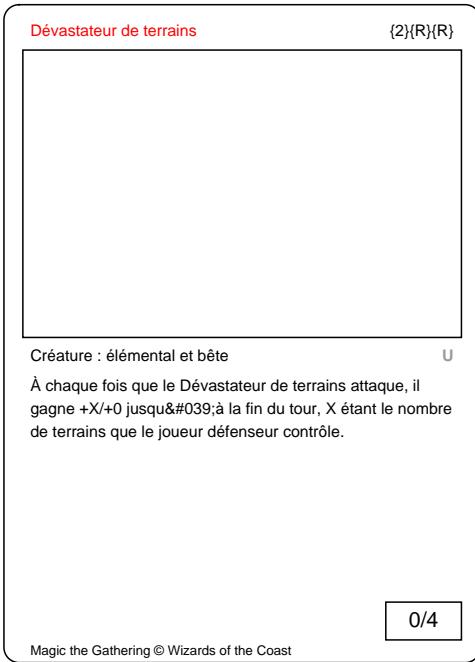
Quand cette créature arrive, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.

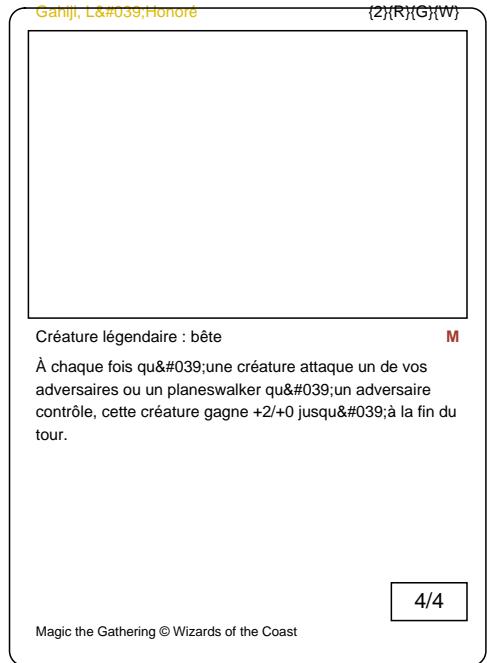
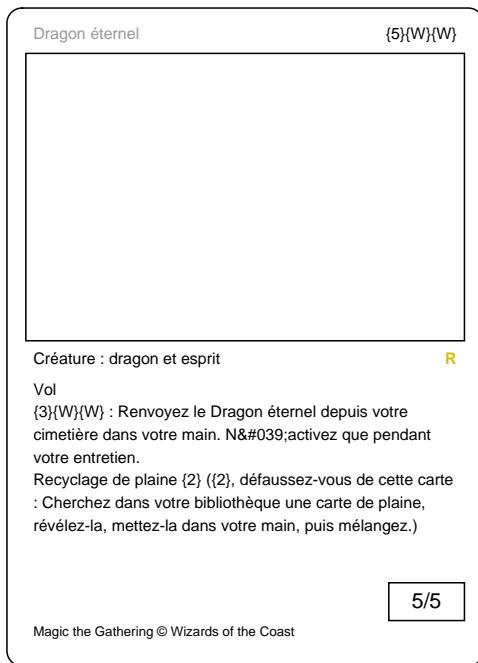
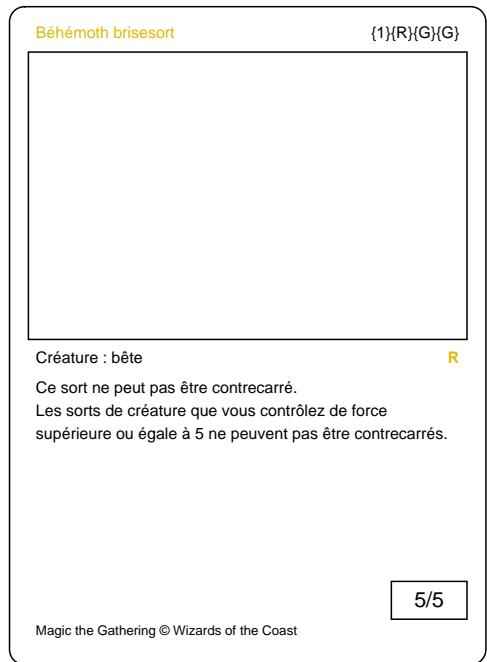
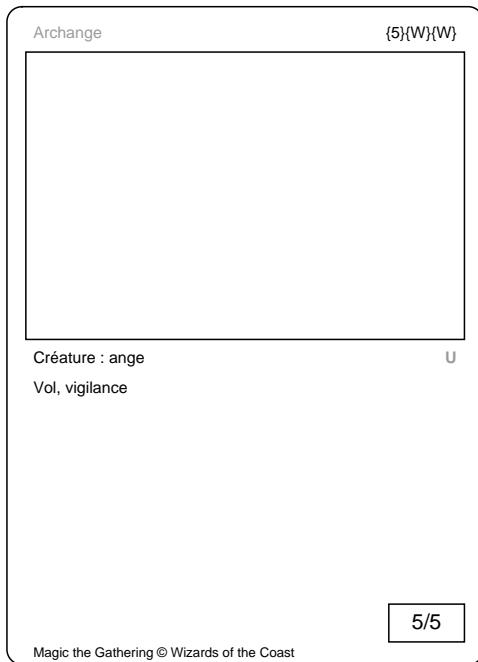
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

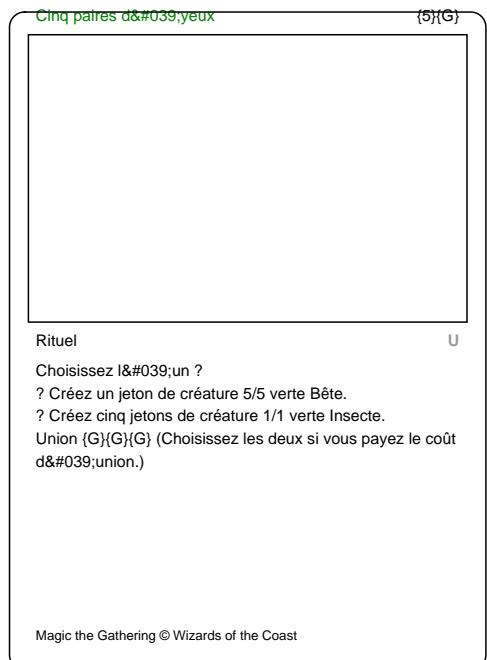
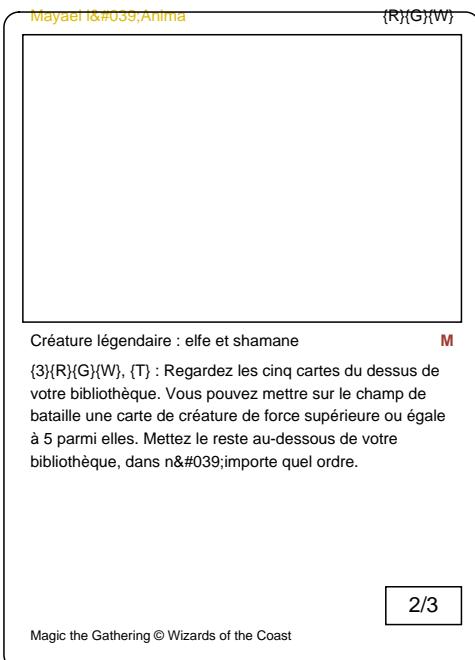
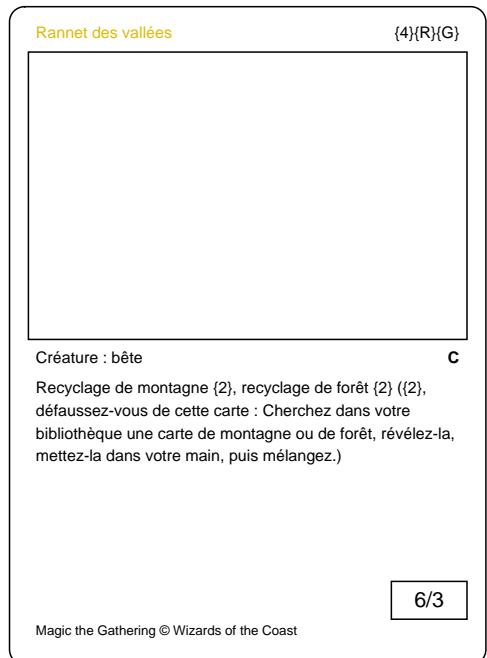
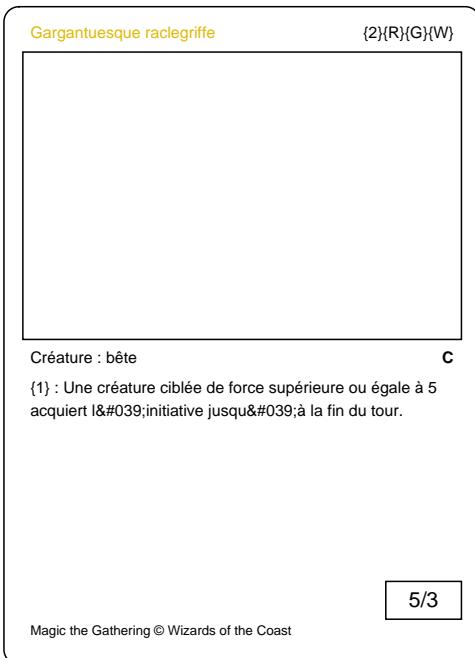
5/5

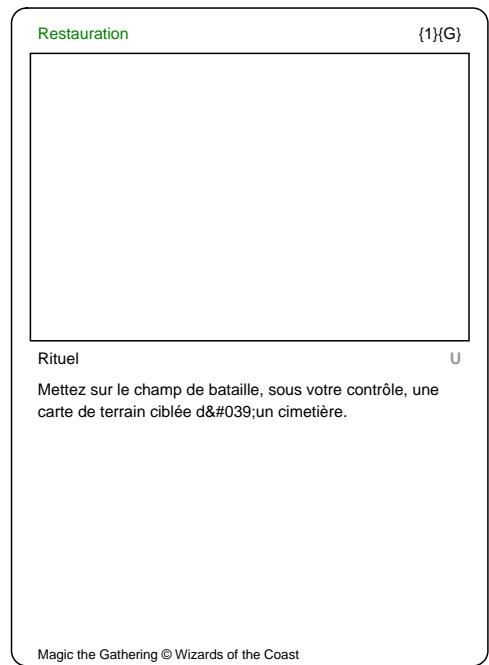
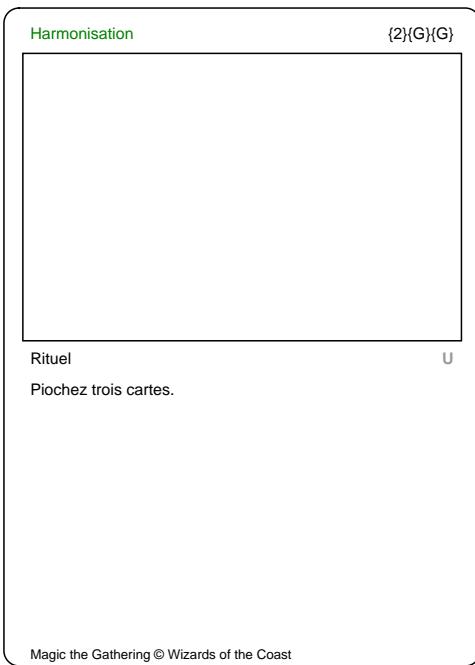
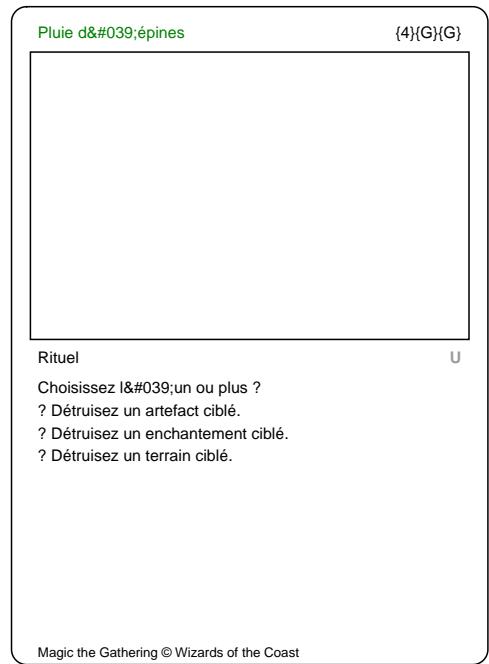
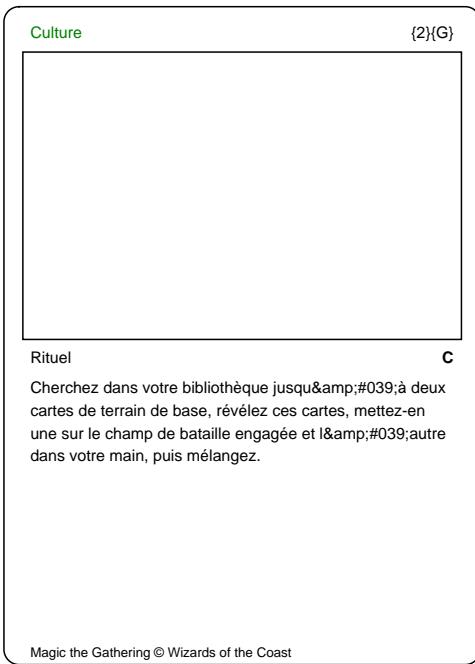
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Tentation de la découverte

{3}{G}

Rituel

Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Issu des cendres

{3}{R}

Rituel

Détruissez tous les terrains non-base. Pour chaque terrain détruit de cette manière, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

Ce sort coûte (1) supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une bonne tranche

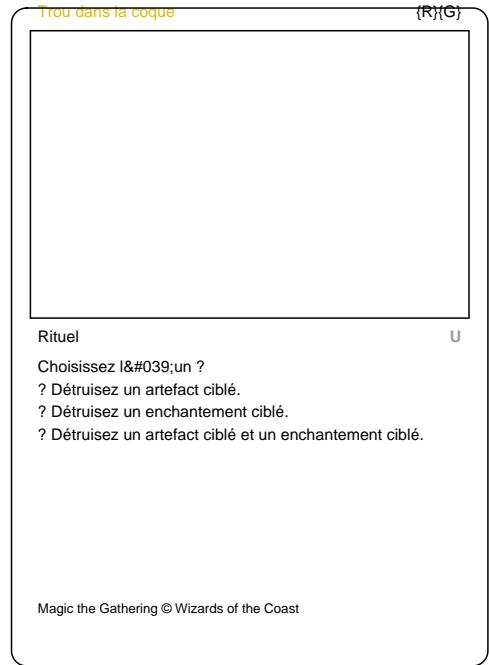
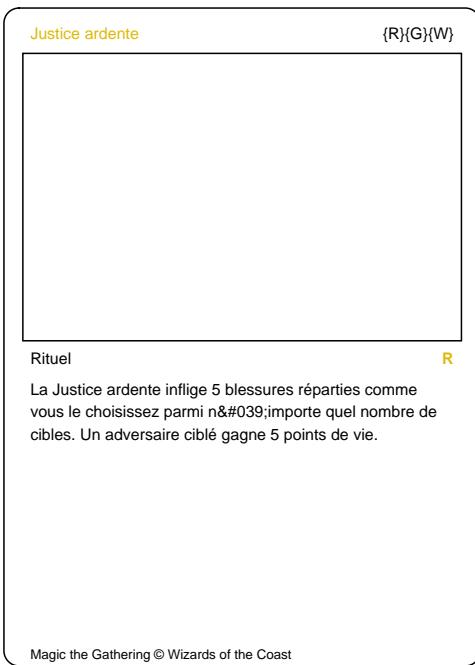
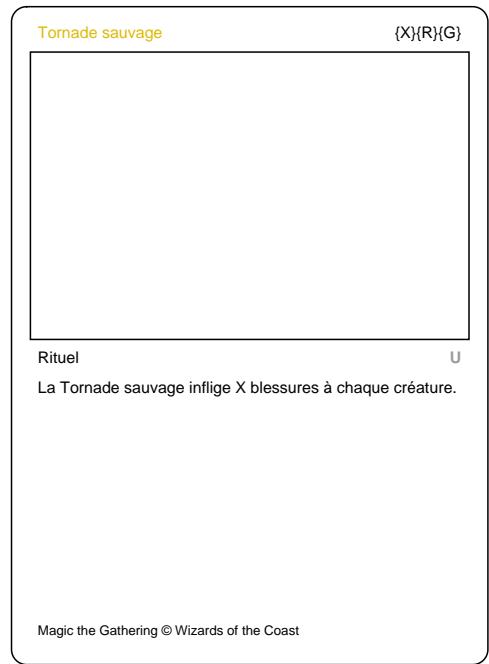
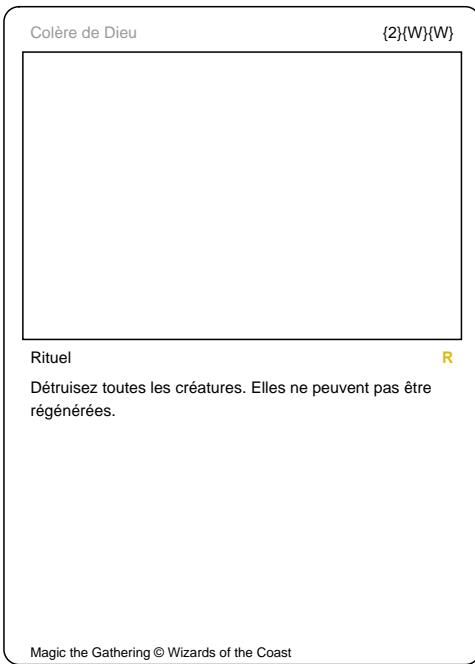
{4}{R}{R}

Rituel

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature. Recyclage (2){R} ((2){R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cordillère éclatante

Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {R}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer

Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère fumant

Terrain

C

Le Cratère fumant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Forêt



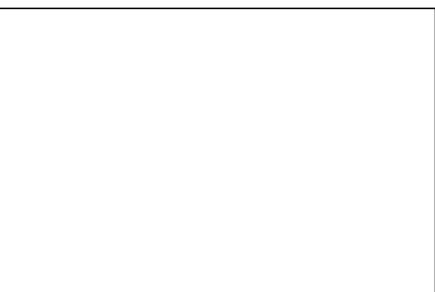
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises contestées



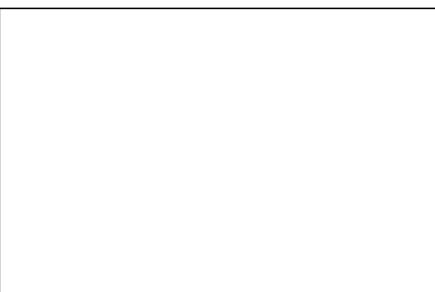
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(R){G}, {T} : Une créature Bête ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



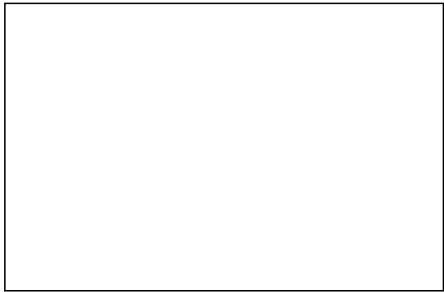
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



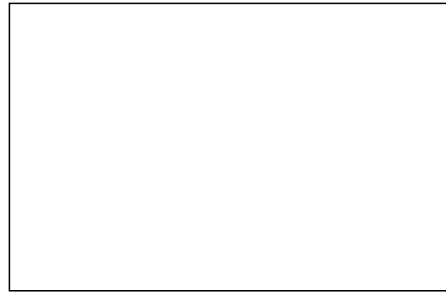
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garrison de Boros



Terrain

U

La Garrison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne

Terrain de base : montagne

C

 <center> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant

Terrain

C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez
une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

 <center> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

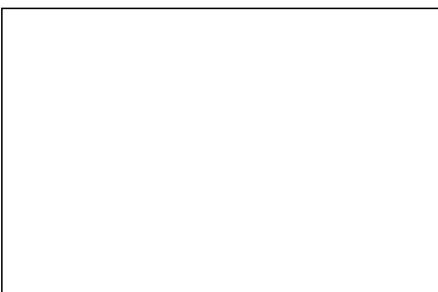
Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

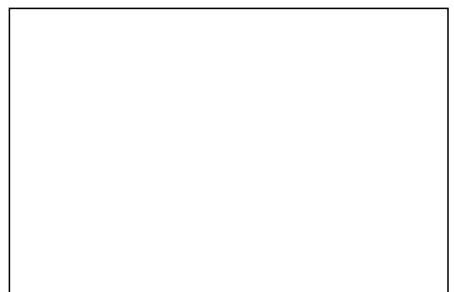
Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia



Terrain
U
La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
(1), {T} : Ajoutez un mana la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

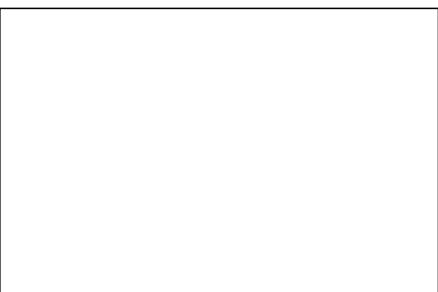


Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya



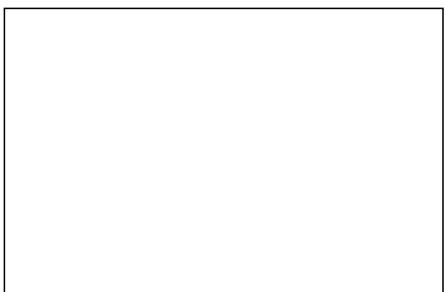
Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
(1), {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#quot;graph/manas/bigW.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

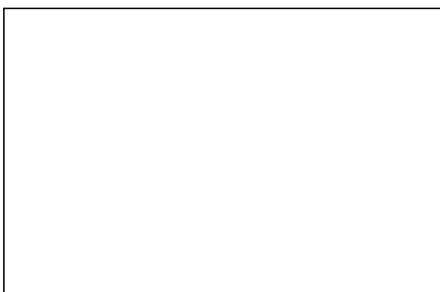
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



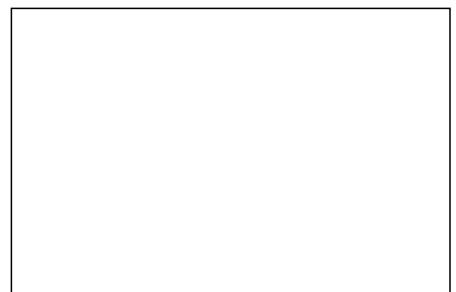
Terrain de base : plaine

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#quot;graph/manas/bigW.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie dérivante



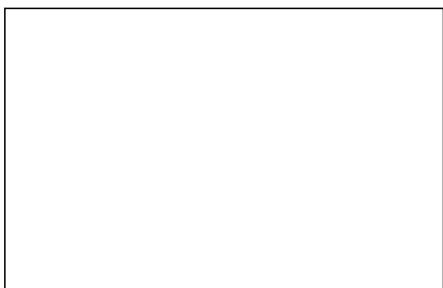
Terrain

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {2}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



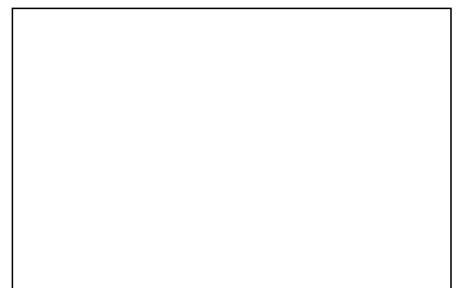
Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



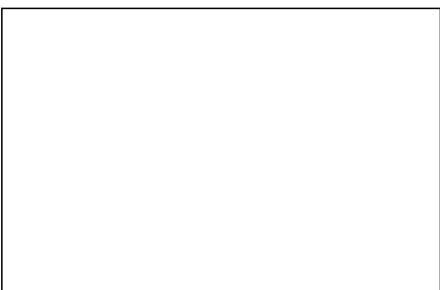
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

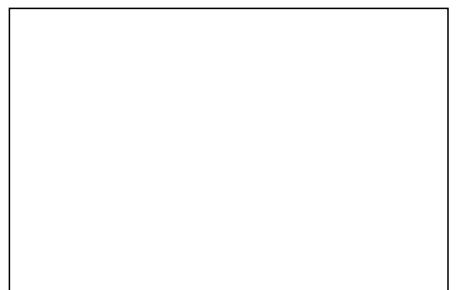
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artifact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobiote.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}

Artifact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artifact

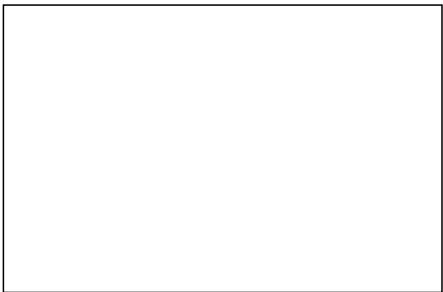
R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour des fortunes

{4}



Artifact

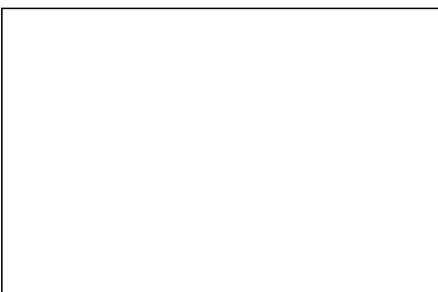
R

{8}, {T} : Piochez quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacoche druidique

{3}



Artifact

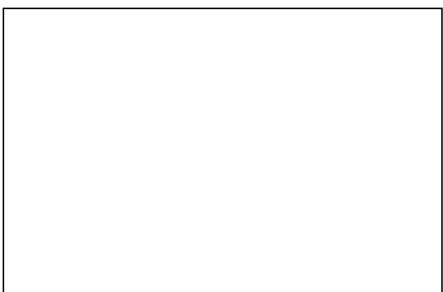
R

{2}, {T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobiote. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant béhémoth

{1}{G}{W}



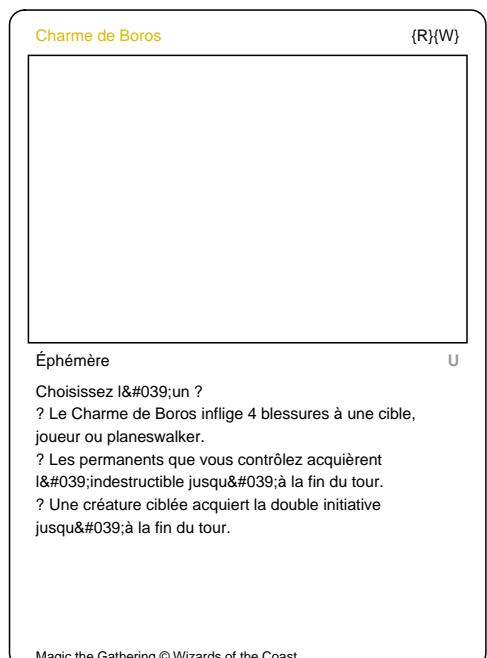
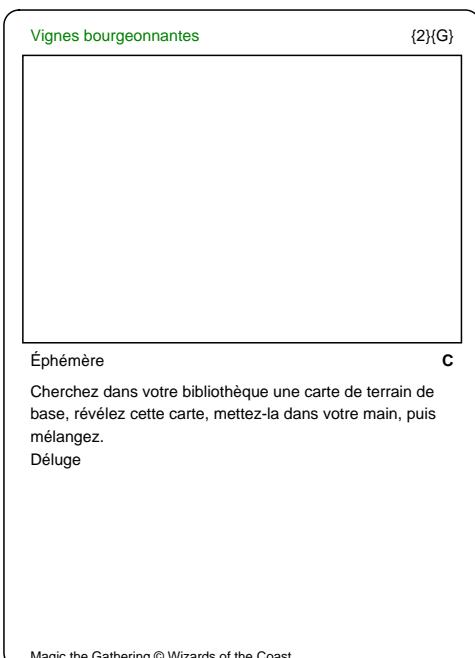
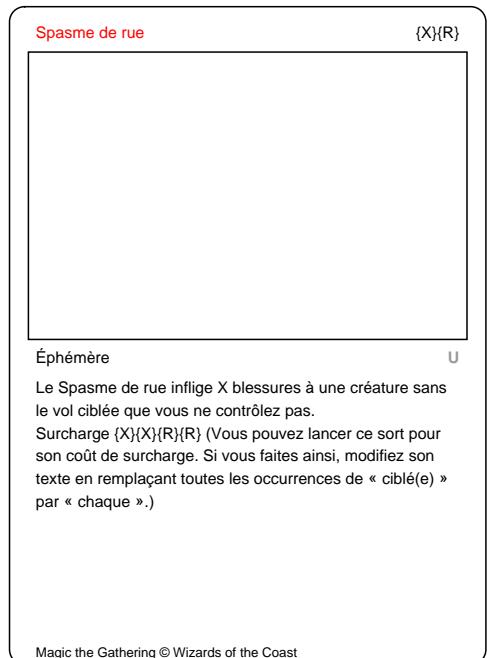
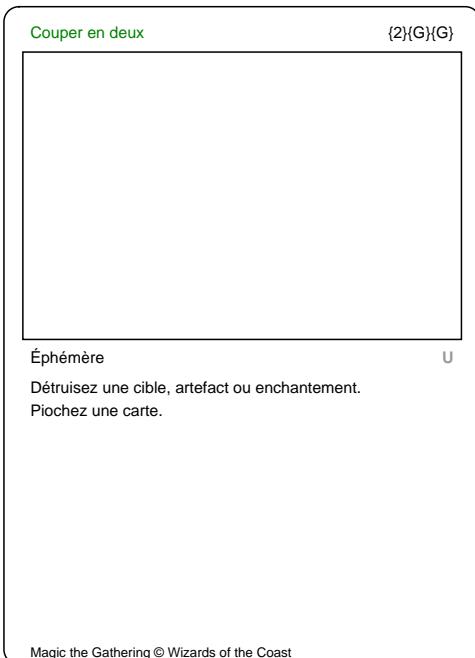
Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Charme de Naya

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez 1 :

- ? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
- ? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
- ? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains de prolifération

{6}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 5/5 verte Bête avec le piétinement. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cycle alimentaire

{2}{G}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadence de guerre

{2}{R}

Enchantement

U

{X}{R} : Ce tour-ci, les créatures ne peuvent pas bloquer à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chaque créature bloqueuse qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse aux sorcières

{4}{R}

Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Au début de votre entretien, la Chasse aux sorcières vous inflige 4 blessures.
Au début de votre étape de fin, l'adversaire ciblé choisi au hasard acquiert le contrôle de la Chasse aux sorcières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Là où marchent les Anciens

{4}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 5 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que Là où marchent les Anciens inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du chaos

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut se défausser d'une carte. Si ce joueur fait ainsi, il pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

