

Baloths déchaînés

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

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Ranger de Linciel	{G}		Ranger de Linciel	{G}
Créature : elfe et ranger	С		Créature : elfe et ranger	С
{T}: Vous pouvez mettre une carte de terrain de votr	e main		{T}: Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre m	ain
sur le champ de bataille. N'activez que comme	e un		sur le champ de bataille. N'activez que comme un	l
rituel.			rituel.	
_				
	1/1		1/	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranger de Linciel	{G}
Créature : elfe et ranger	С
(T) . Management of the control of t	
{T}: Vous pouvez mettre une carte de terrair sur le champ de bataille. N'activez que situal	
sur le champ de bataille. N'activez que	
sur le champ de bataille. N'activez que	
sur le champ de bataille. N'activez que	
sur le champ de bataille. N'activez que	

Ranger de Linciel	{G}
0.7.1.1.18	
Créature : elfe et ranger	С
{T}: Vous pouvez mettre une carte de te sur le champ de bataille. N'active. rituel.	

Vengeur de Zendikar	{5}{G}{G}	Vengeur de Zendikar	{5}{G}{G}
Créature : élémental	М	Créature : élémental	М
Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le char bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Pla chaque terrain que vous contrôlez. Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain le champ de bataille sous votre contrôle, vous prettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature le vous contrôlez.	arrive sur	Quand le Vengeur de Zendikar arrive bataille, créez un jeton de créature 0/chaque terrain que vous contrôlez.  Toucheterre ? À chaque fois qu& le champ de bataille sous votre contrômettre un marqueur +1/+1 sur chaque vous contrôlez.	1 verte Plante pour 9;un terrain arrive sur 6le, vous pouvez
	5/5		5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vengeur de Zendikar	{5}{G}{G}
Créature : élémental	M
Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le cha	•
bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Pla chaque terrain que vous contrôlez.	inte pour
Toucheterre? À chaque fois qu'un terrair le champ de bataille sous votre contrôle, vous p	
mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature	
vous contrôlez.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vengeur de Zendikar	{5}{G}{G}
Créature : élémental	М
Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur bataille, créez un jeton de créature 0/1 ve	
chaque terrain que vous contrôlez. Toucheterre? À chaque fois qu'un le champ de bataille sous votre contrôle, mettre un marqueur +1/+1 sur chaque cré	vous pouvez
vous contrôlez.	

Meloku le Miroir voile	{4}{U}	Ovinomancien	{2}{U}
Créature légendaire : lunaréen et sorcier Vol {1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez son propriétaire : Créez un jeton de créatur Illusion avec le vol.		Créature : humain et sorcier Quand I'Ovinomancien a bataille, sacrifiez-le à moins qu terrains de base que vous cont leurs propriétaires. {T}, renvoyez I'Ovinoma propriétaire : Détruisez une cré pas être régénérée. Le contrôle	le vous ne renvoyiez trois trôlez dans les mains de ncien dans la main de son éature ciblée. Elle ne peut eur de cette créature crée un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/4	jeton de créature 0/1 verte Mou  Magic the Gathering © Wizards of the	0/1

_		
	Ovinomancien	{2}{U}
	Créature : humain et sorcier	P
	Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ of	le
	bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez	
	terrains de base que vous contrôlez dans les mains	s de
	leurs propriétaires.  {T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main o	le son
	propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne	
	pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature	crée un
	jeton de créature 0/1 verte Mouton.	
	]	0/1
	Maria da Carla i a Carla i	0/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ovinomancien {2}{U} Créature : humain et sorcier Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez trois terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.
{T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de son propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 0/1 verte Mouton. 0/1

{2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien {2}{	U}	Chambre de croissance des Simic
Créature : humain et sorcier	P	Terrain
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez trois terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.  {T}, renvoyez I'Ovinomancien dans la main de son propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée u jeton de créature 0/1 verte Mouton.	in .	La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {G}{U}.
0/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soramaro, premier à rêver	{4}{U}{U}
Créature légendaire : esprit	R
Vol	
La force et l'endurance de Soramar rêver sont chacune égale au nombre de c	
main.	- 4 1 4-
{4}, renvoyez un terrain que vous contrôle son propriétaire : Piochez une carte.	z dans la main de
	*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chambre de croissance des Simic
Terrain
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ
de bataille engagée.
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez
dans la main de son propriétaire.
{T}: Ajoutez {G}{U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt		Forêt pluviale embrumée
Terrain de base : forêt C		Terrain R
(G)		{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

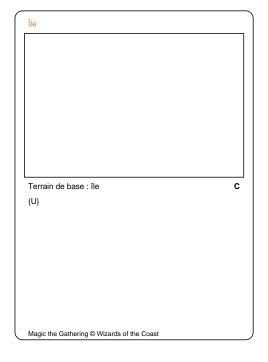
Forêt	
. 5.5.5	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt pluviale embrumée
Terrain R
{T], payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

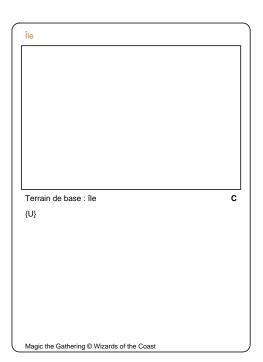
Forêt pluviale embrumée		Île	
Terrain R		Terrain de base : île	С
{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'īle, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Forôt pluviale embrumée	1	Îlo	

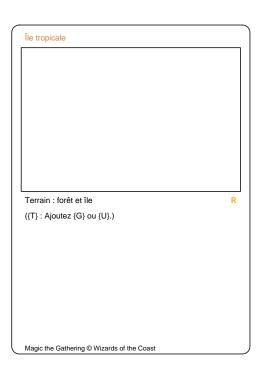
_		_
	Forêt pluviale embrumée	
	Terrain R	
	{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
	•	
·	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	7
Terrain de base : île C	
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Île tropicale		Île tropicale	
Terrain : forêt et île		Terrain : forêt et île	2
({T}: Ajoutez {G} ou {U}.)		({T}: Ajoutez {G} ou {U}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

$\overline{}$		_
Île	tropicale	
Те	rrain : forêt et île	R
({T	} : Ajoutez {G} ou {U}.)	
Ma	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oboro, le palais dans les nuages
,.,.,
Terrain légendaire M
<ul><li>{T}: Ajoutez {U}.</li><li>{1}: Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.</li></ul>

Paradis inconnu	Cadran solaire du voyant {4}
Terrain  {T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.  Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.	Artefact  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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Paradis inconnu	Cadran solaire du voyant (4)

Terrain

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.
Pendant votre prochaine étape de dégagement, au
moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le
Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artefact

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

Cadran solaire du voyant	{4}		Orbe zuranienne	{0}
Artefact	R		Artefact	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive	sur		Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.	
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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cadran solaire du voyant	{4}
Artefact	R
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive 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	

Urne d'éternité	{6}
Artefact	M
L'Urne d'éternité arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, X marqueurs « charge », X ét votre total de points de vie.	9
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arri le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouve que votre total de points de vie devienne le nombre marqueurs « charge » sur l'Urne d'étei	ez faire de

Exploration	{G}		Exploration	{G}
		Γ		
		L		
Enchantement	R		Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun o vos tours.	le		Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun o vos tours.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exploration	{G}
Eashartanant	
Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chac- vos tours.	un de
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Exploration	{G}
Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacur vos tours.	n de
100 10410.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Immunité diplomatique	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Linceul	
La créature enchantée a le linceul.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Immunité diplomatique	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Linceul	
La créature enchantée a le linceul.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Immunité diplomatique

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Linceul

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immunité diplomatique

Enchantement : aura

Enchanter : créature
Linceul
La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon	{2}{G}{G}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tourbillon	{2}{G}{G}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tourbillon	{2}{G}{G}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures avec le vol.	

Tourbillon	{2}{G}{G}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portrait craché {4}{GU}{GU}		Moment de paix {1	1}{G}
Rituel R		Éphémère	
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)		Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Moment de paix {1}{G}		Moment de paix {1	I}{G}

Moment de paix	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}	i devraient être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moment de paix	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat	qui devraient être
infligées ce tour-ci.	
Flashback {2}{G}	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

-		_	_		
Moment de paix	{1}{G}			Moment de paix {	1}{G}
Éphémère	С		٠	Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devrai infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}  Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	ent être			Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	être
Moment de paix	{1}{G}			Moment de paix {	1}{G}
			[		

Moment de paix {	1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraien	t être
infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}	
Trastiback (2)(G)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moment de paix	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui de	evraient être
infligées ce tour-ci.	
Flashback {2}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moment de paix	{1}{G}		Naturalisation {1	}{G}
Éphémère			Éphémère	
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraie infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.  Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement	ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation {	1}{G}	Nettoyage de printemps {	1}{G}
Éphémère	С	Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.		Détruisez un enchantement ciblé. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, détruisez tous les enchantements que vos adversaires contrôlent. (Chaqu joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne sa carte a une valeur de mana plus élevée.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	