

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

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

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

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

Ranger de Linciel

{G}

Créature : elfe et ranger

C

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel

{G}

Créature : elfe et ranger

C

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel

{G}

Créature : elfe et ranger

C

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel

{G}

Créature : elfe et ranger

C

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

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.

Toucheterre ? 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

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.

Toucheterre ? 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

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.

Toucheterre ? 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

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.

Toucheterre ? 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

Meloku le Miroir voilé

{4}{U}

Créature légendaire : lunaire et sorcier

R

Vol

{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

P

Quand l'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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

P

Quand l'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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

P

Quand l'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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

P

Quand l'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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain

U

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

Soramaro, premier à rêver

{4}{U}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Vol

La force et l'endurance de Soramaro, premier à rêver sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main.

{4}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Piochez une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain

U

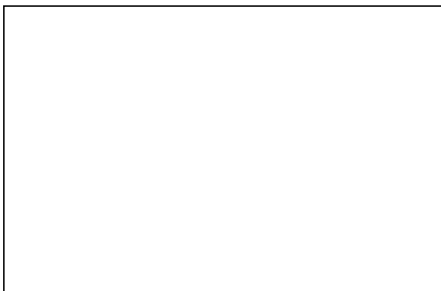
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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



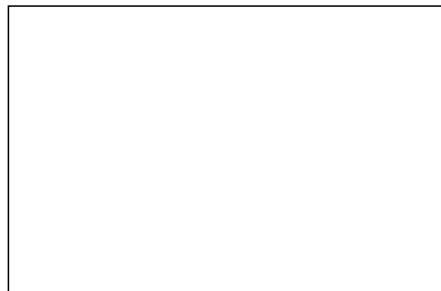
Terrain de base : forêt

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



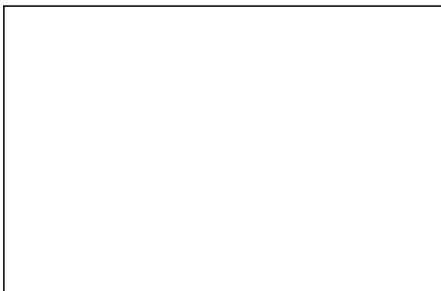
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



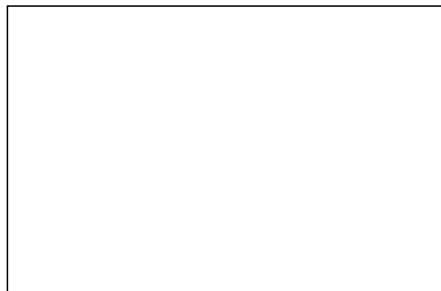
Terrain de base : forêt

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

C

{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



Terrain de base : forêt

C

{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



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



Terrain de base : île

C

{U}

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

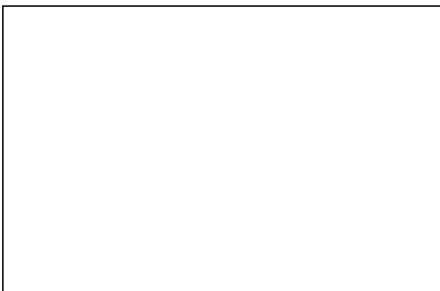
Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

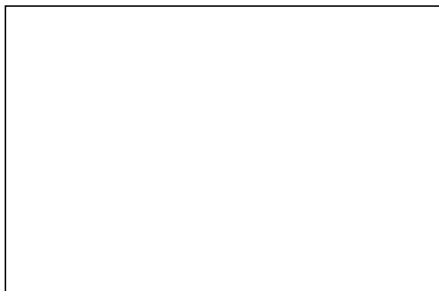


Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire
{T} : Ajoutez {U}.
{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

R

{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

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

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

Paradis inconnu



Terrain

R

{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

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

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

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

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

Orbe zuranienne

{0}



Artefact

U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

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

Urne d'éternité

{6}



Artefact

M

L'Urne d'éternité arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, X marqueurs « charge », X étant votre total de points de vie.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que votre total de points de vie devienne le nombre de marqueurs « charge » sur l'Urne d'éternité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immunité diplomatique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Linceul

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immunité diplomatique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Linceul

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immunité diplomatique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Linceul

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immunité diplomatique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Linceul

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}

Rituel

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}

Rituel

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}

Rituel

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}

Rituel

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché

{4}{GU}{GU}

Rituel

R

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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nettoyage de printemps

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, détruisez tous les enchantements que vos adversaires contrôlent. (Chaque 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 si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nettoyage de printemps

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, détruisez tous les enchantements que vos adversaires contrôlent. (Chaque 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 si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast