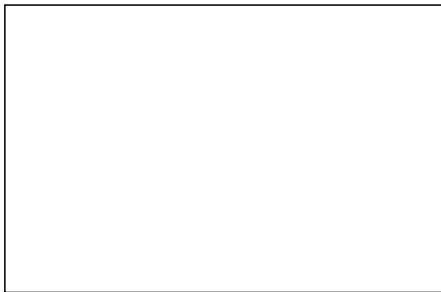


Hydre à langue de fouet

{5}{G}



Créature : lézard et hydre

R

Portée

Quand l'Hydre à langue de fouet arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures avec le vol.
Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre à langue de fouet pour chaque créature détruite de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf

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



Créature : insecte

R

Piétinement

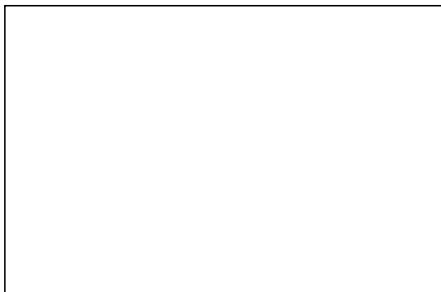
Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

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&gt;Dokai, tisseur de vie&lt;/b&gt;

Créature légendaire : humain et moine

3/3

{4}{G}{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

Semeur de Tournebois

{2}{G}



Créature : elfe et druide

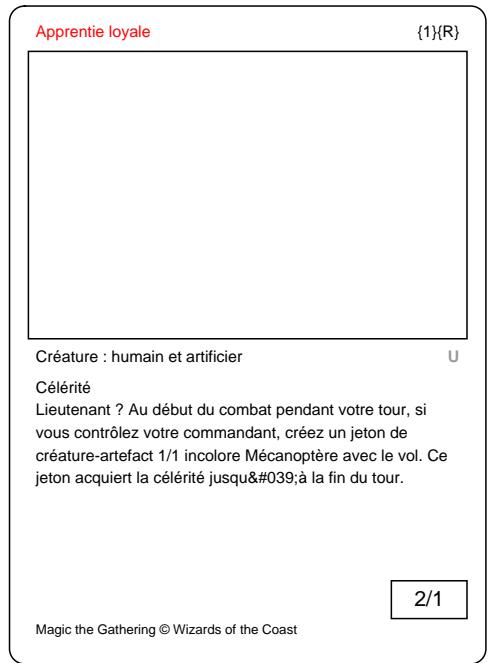
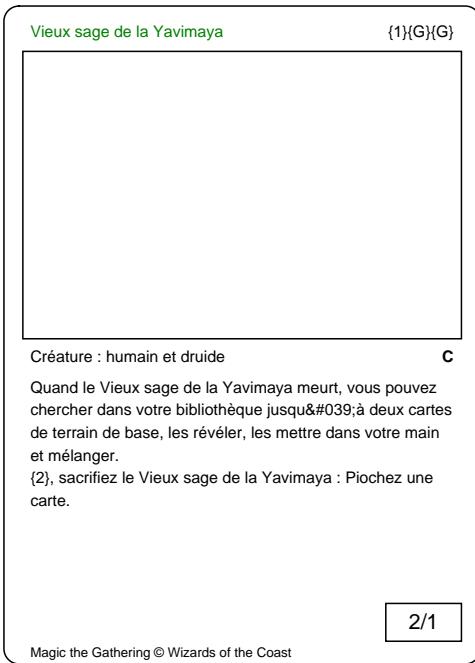
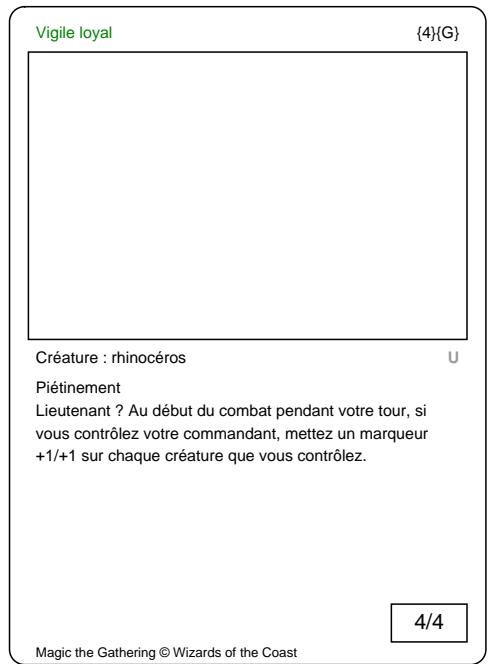
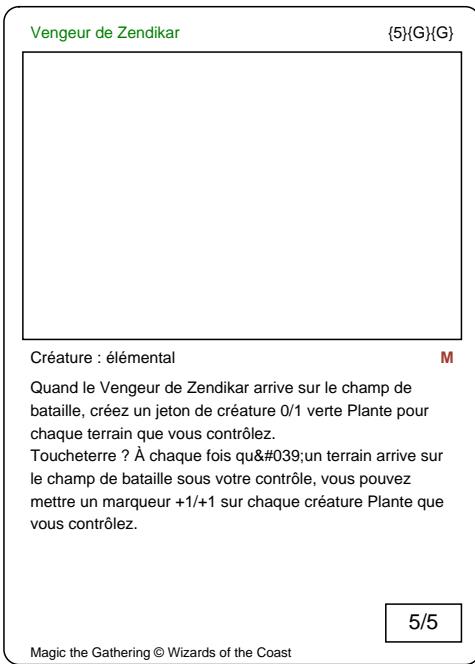
R

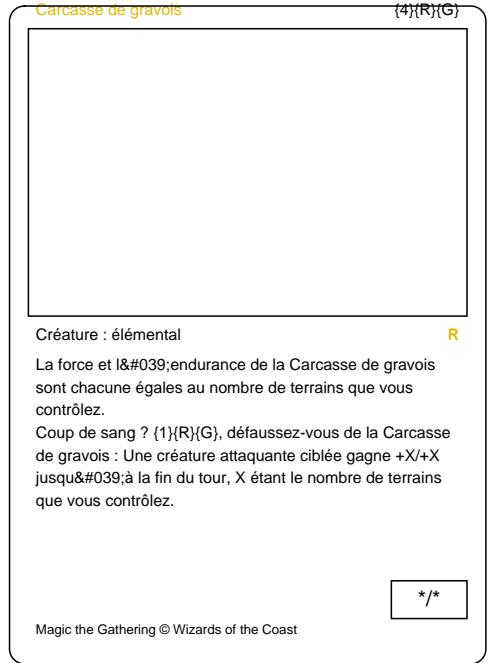
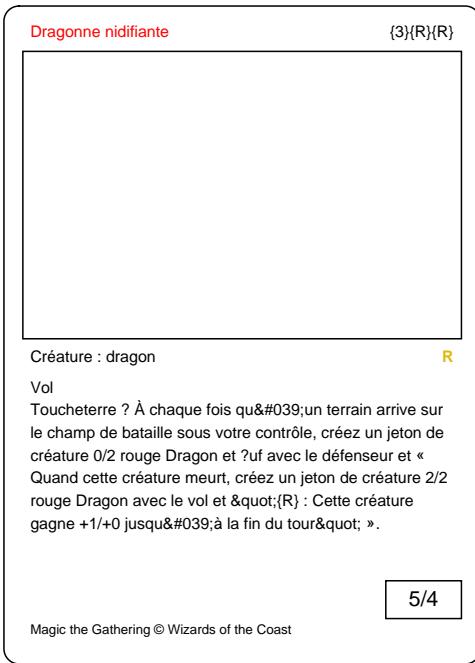
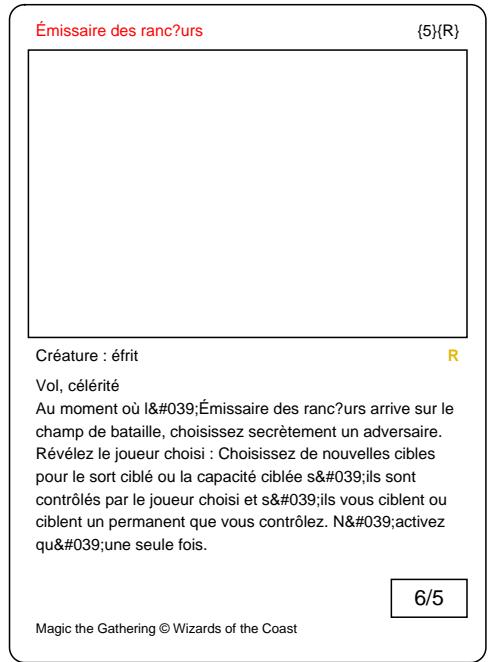
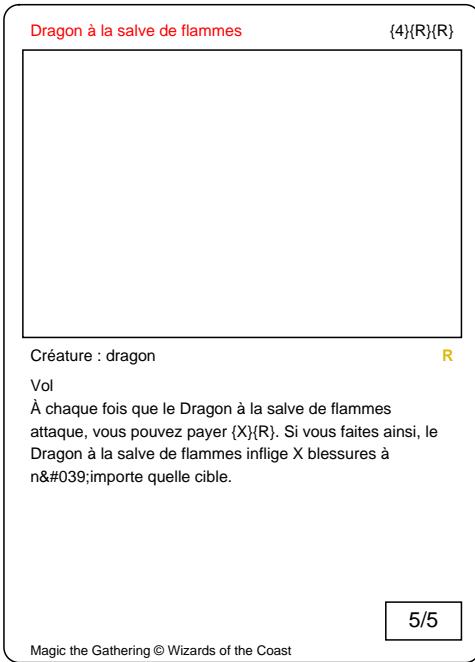
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

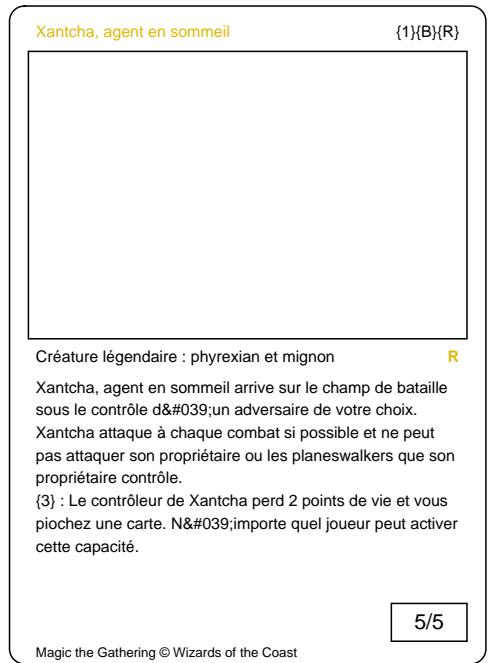
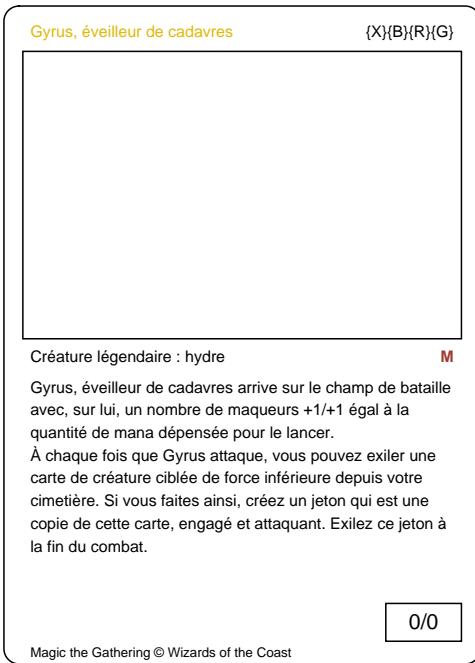
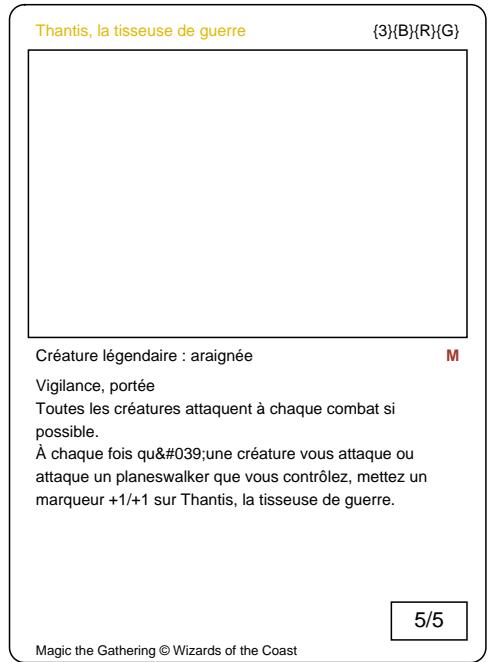
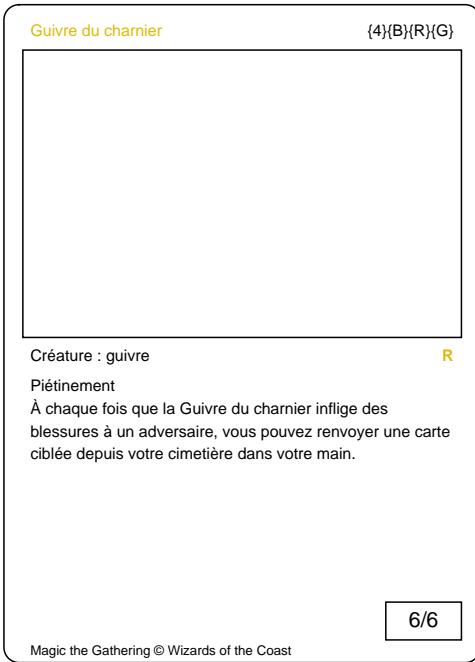
{G}, sacrifiez trois créatures : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

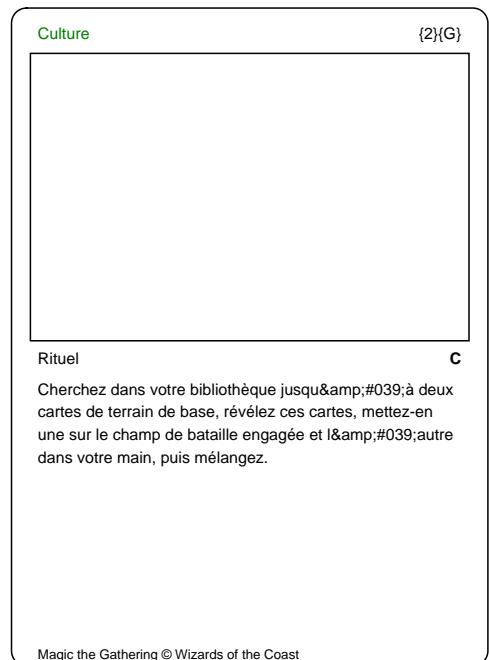
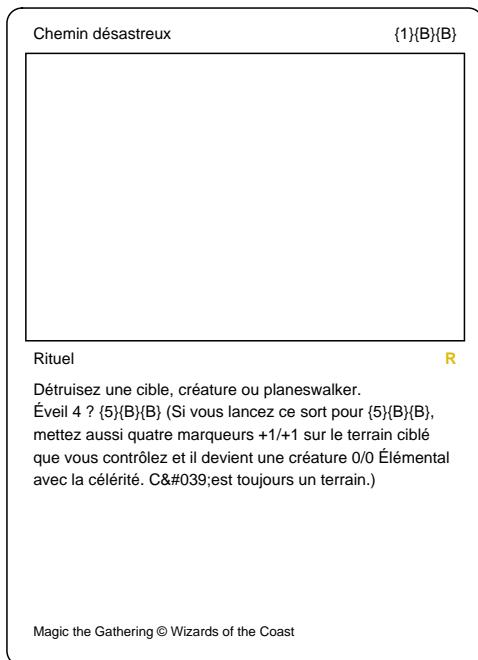
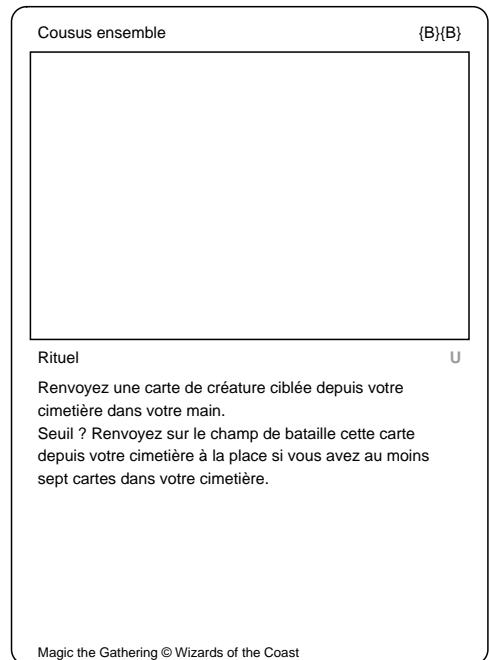
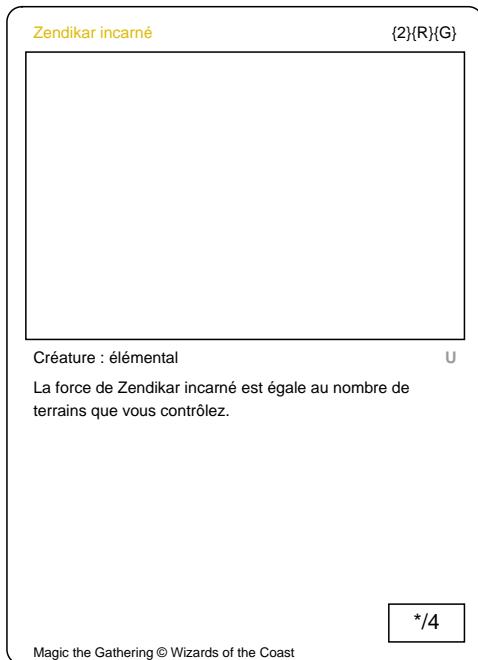
3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Errances lointaines

{2}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.
Seuil ? Si vous avez 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 et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}

Rituel

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillage de réalité

{2}{R}{R}



Rituel

R

Mettez un permanent ciblé que vous possédez au-dessous de votre bibliothèque. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte qui partage un type de carte avec ce permanent. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. 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

Décimation

{2}{R}{G}



Rituel

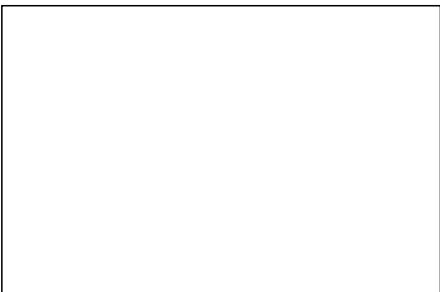
R

Détruissez 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson de vers

{2}{BG}{BG}{BG}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

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

Tornade sauvage

{X}{R}{G}



Rituel

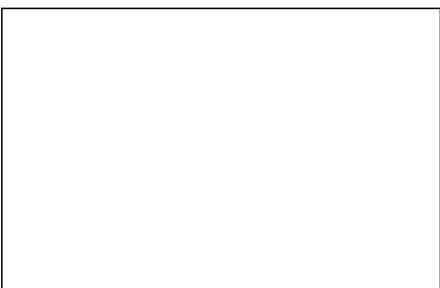
U

La Tornade sauvage inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard de granit

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



Rituel

R

Détruissez 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

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 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

Dépression de jungle

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

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.

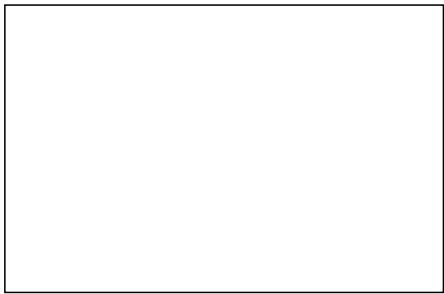
Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



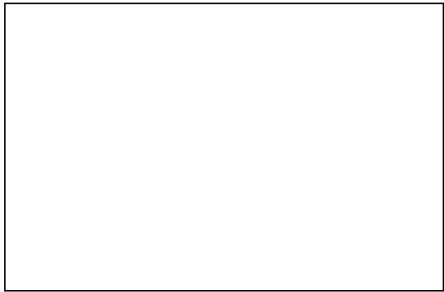
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



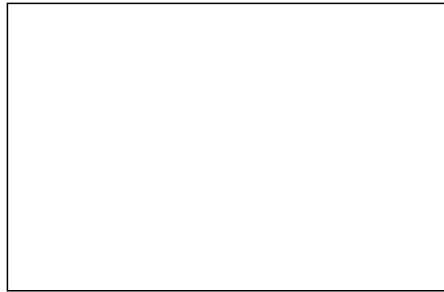
Terrain de base : forêt

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

Forêt



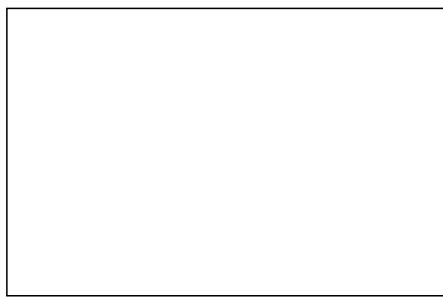
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



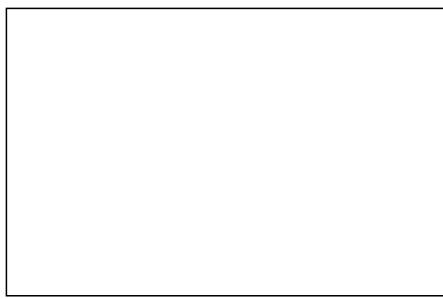
Terrain de base : forêt

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'huile de roche



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



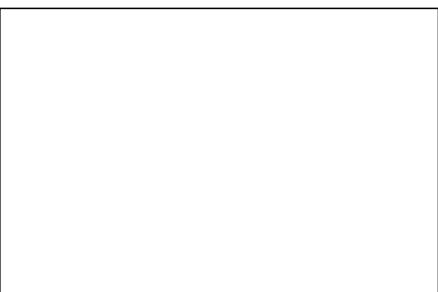
Terrain

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

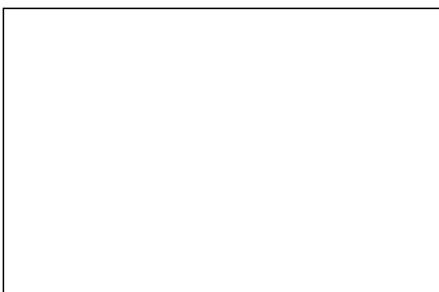
Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile

Terrain

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

Marais

Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

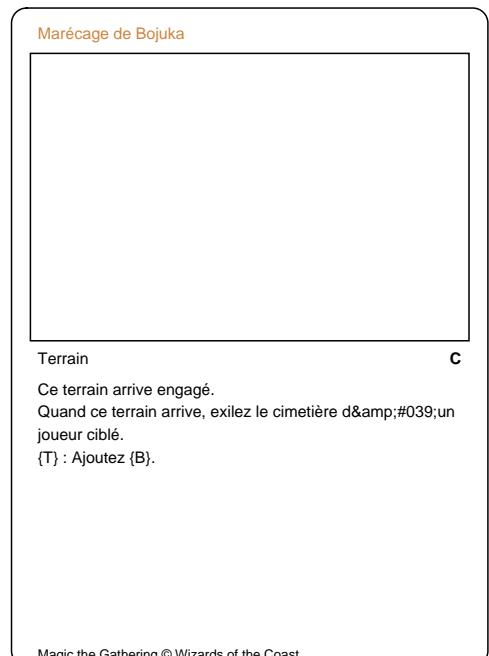
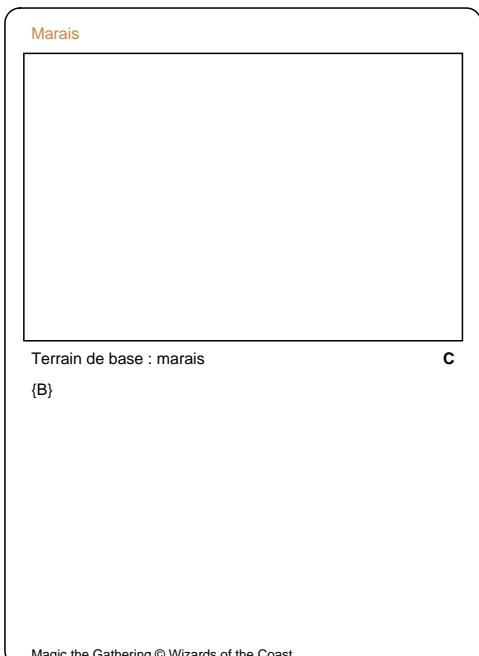
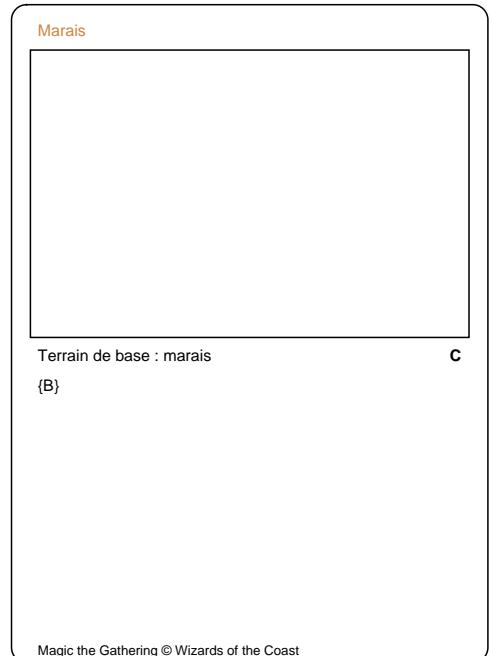
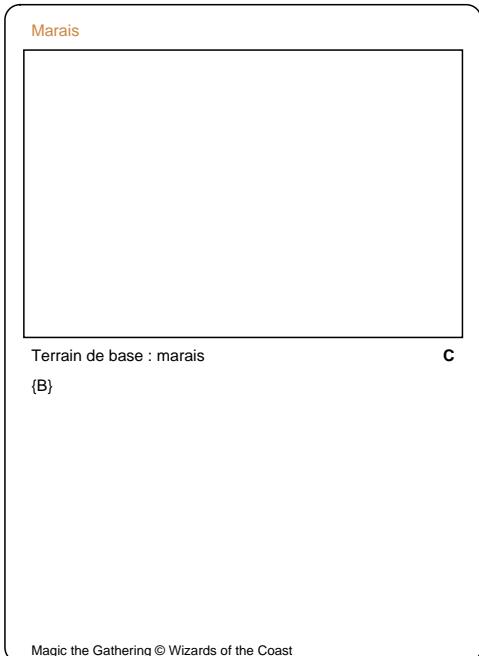
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

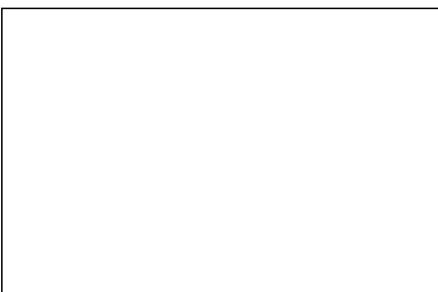


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

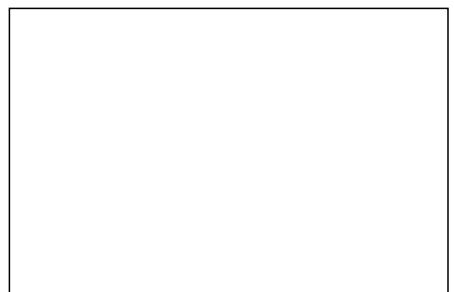


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<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

Panorama de Jund



Terrain

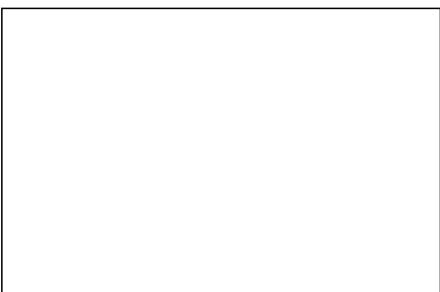
C

{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

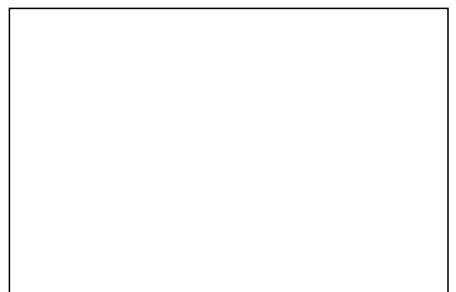
C

{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 difforme



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage difforme : 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : 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 du Kazandou



Terrain

U

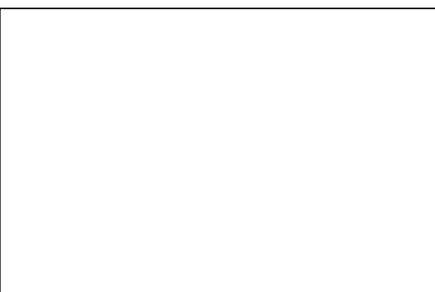
Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Refuge d'Akoum



Terrain

U

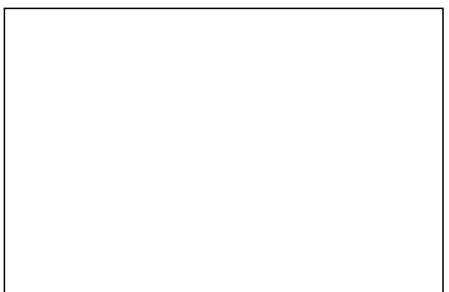
Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Terres sauvages



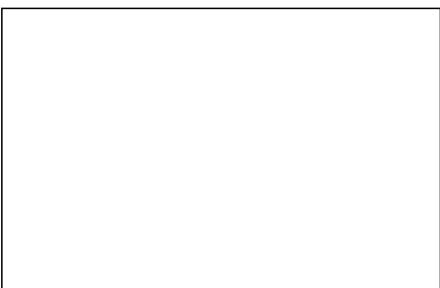
Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille
engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



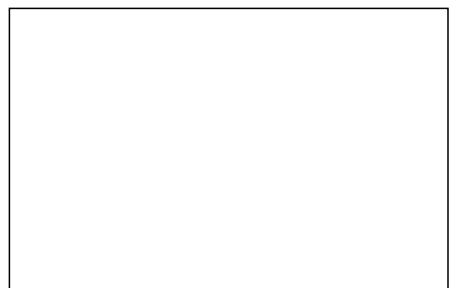
Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

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

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

Anneau solaire

{1}

Artifact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée forestière



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Cadrان 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

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.

5/

Seigneur Vent des vertus peut être votre commandant

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

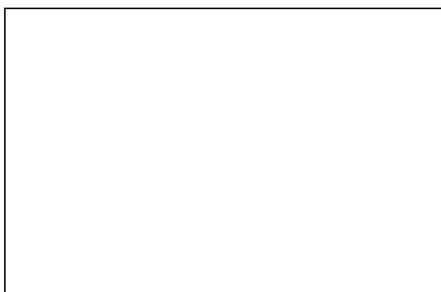
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

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

Marché au clair de lune

{3}{B}{B}



Éphémère

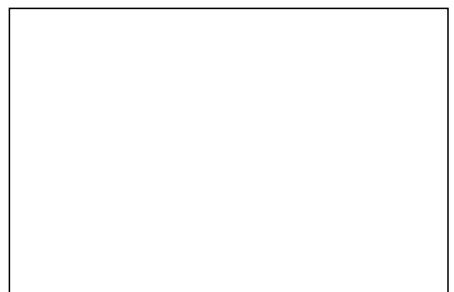
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouer à la poussière

{2}{G}



Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}



Éphémère

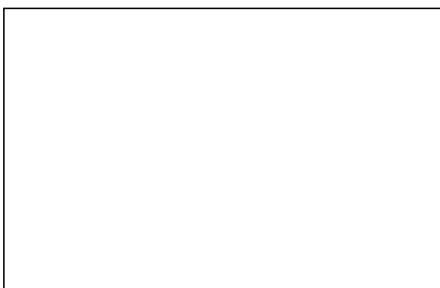
C

Révez 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

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

Jugement selon Vent des vertus

{3}{B}{G}



Éphémère

R

Pour n'importe quel nombre d'adversaires, détruisez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

