

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse de nuages

{2}{G}{G}{G}



Créature : élémental

R

Flash

Portée

Quand la Batteuse de nuages arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

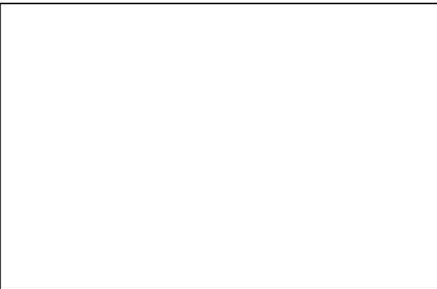
Évocation {2}{G}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

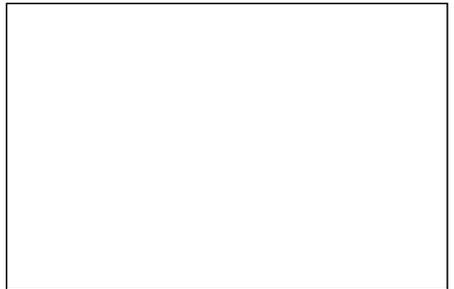
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois

{3}{G}{G}



Créature : élémental

U

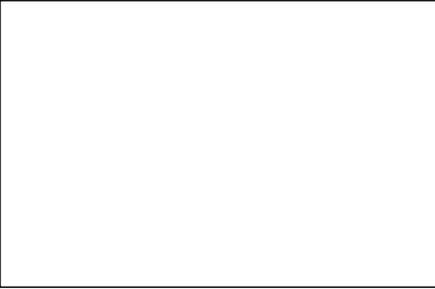
Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois

{3}{G}{G}



Créature : élémental

U

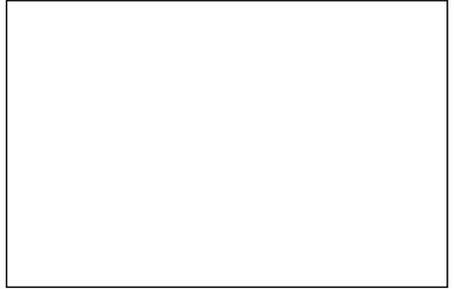
Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de bruyère

{3}{G}



Créature : élémental

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand la Corne de bruyère arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Évocation {1}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne nouveau guerrier

{5}{G}{G}



Créature : sylvin et guerrier

C

Vigilance, piétinement

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de bruyère

{3}{G}



Créature : élémental

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand la Corne de bruyère arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Évocation {1}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffre-bois de Citalune

{2}{G}



Créature : humain et druide

C

Kick {2}{G} (Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

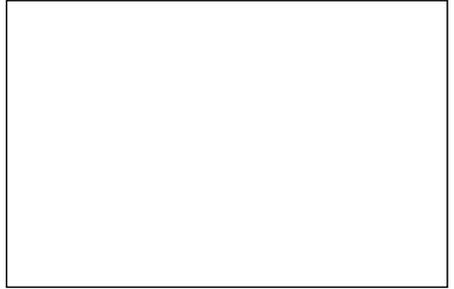
Quand les Déchiffre-bois de Citalune arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, piochez deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des halliers

{3}{G}{G}



Créature : élémental

R

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

Quand l'Élémental des halliers arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, vous pouvez révéler des cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Si vous faites ainsi, mettez cette carte en jeu et mélangez toutes les autres cartes ainsi révélées dans votre bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffre-bois de Citalune

{2}{G}



Créature : humain et druide

C

Kick {2}{G} (Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Déchiffre-bois de Citalune arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, piochez deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}



Créature : elfe et éclairé

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa

{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie municipal

{2}{G}

Créature : elfe et druide et guerrier

C

Quand le Guidevoie municipal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide

{2}{G}

Créature : élémental

C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie municipal

{2}{G}

Créature : elfe et druide et guerrier

C

Quand le Guidevoie municipal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre d'Oran-Rief

{4}{G}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre d'Oran-Rief. Si ce terrain est une forêt, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Hydre d'Oran-Rief à la place.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaddi enjambe-vie

{4}{G}

Créature : élémental

U

Quand le Jaddi enjambe-vie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature engagée de cette manière.

2/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice d'Oran-Rief

{1}{G}

Créature : humain et shaman

C

{8} : L'Invocatrice d'Oran-Rief gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaddi enjambe-vie

{4}{G}

Créature : élémental

U

Quand le Jaddi enjambe-vie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature engagée de cette manière.

2/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lagac sellé {3}{G}



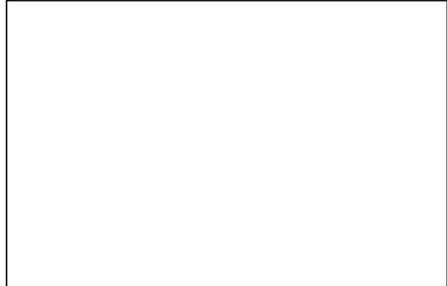
Créature : lézard C

Quand le Lagac sellé arrive sur le champ de bataille, soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léopard à ergots faucheurs {G}



Créature : chat U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Léopard à ergots faucheurs gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léopard à ergots faucheurs {G}



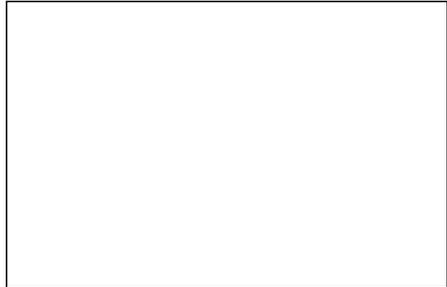
Créature : chat U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Léopard à ergots faucheurs gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur du bosquet {6}{G}{G}



Créature : élémental U

Quand le Marcheur du bosquet quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/4 verte Élémental.

Évocation {4}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



Créature : elfe et shaman C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de Feuilledor {2}{G}



Créature : elfe et shaman C

{G}, {T} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



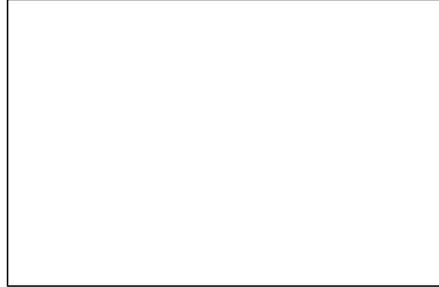
Créature : elfe et shaman C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de Feuilledor {2}{G}



Créature : elfe et shaman C

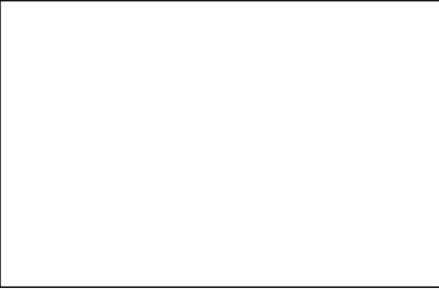
{G}, {T} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de l'horizon

{3}{G}



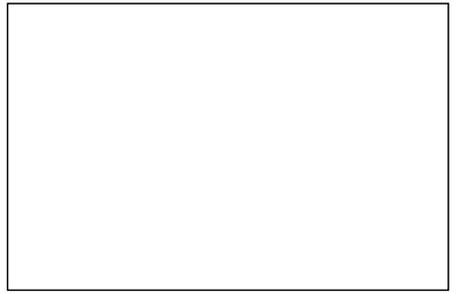
Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

Piochez une carte.

Quand la Bénédictio selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



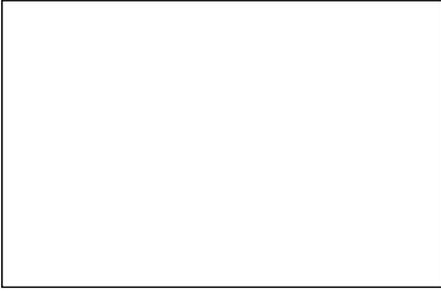
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



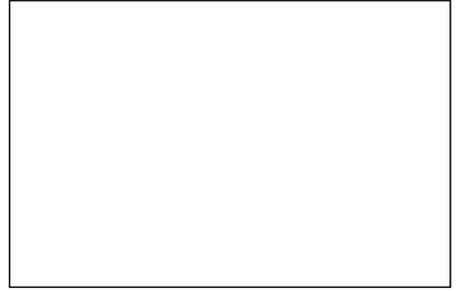
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



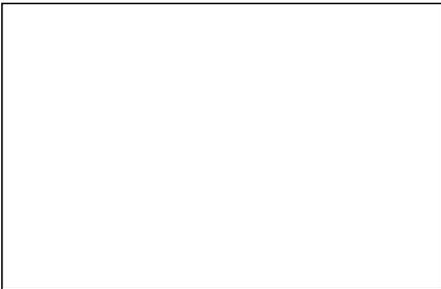
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



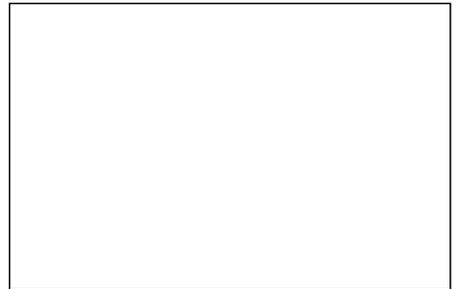
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



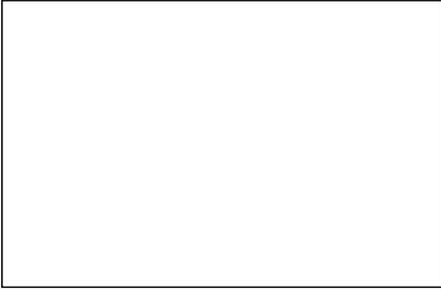
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



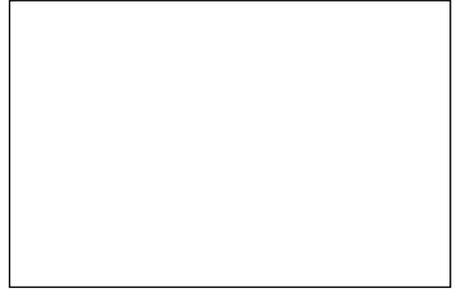
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



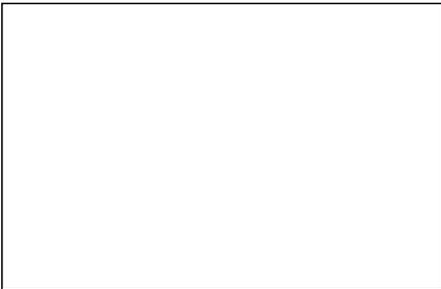
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



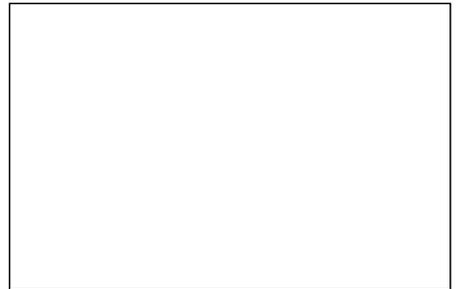
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



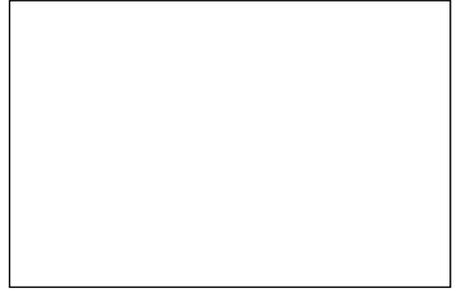
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



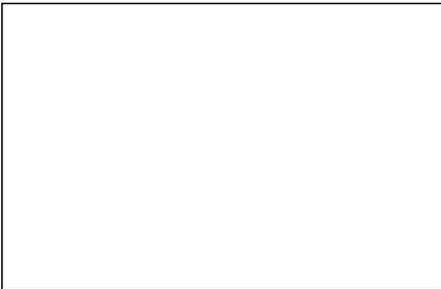
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



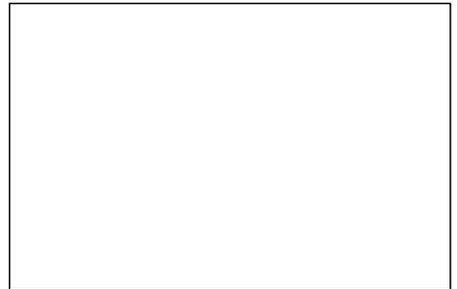
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



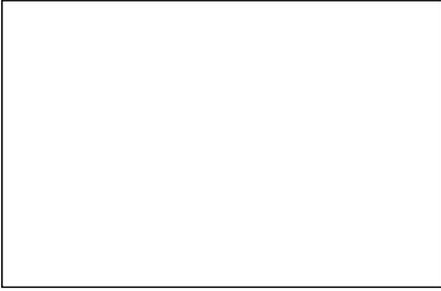
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



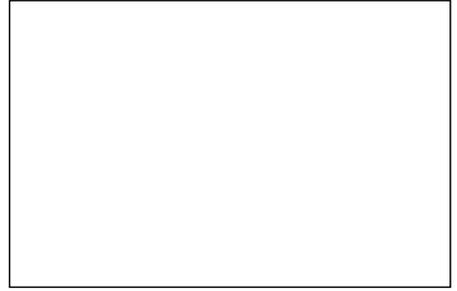
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



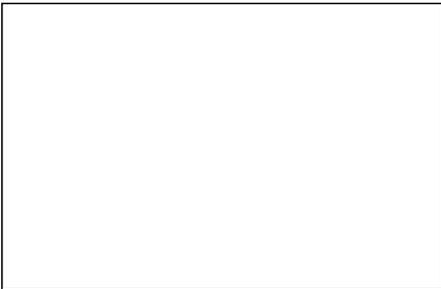
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



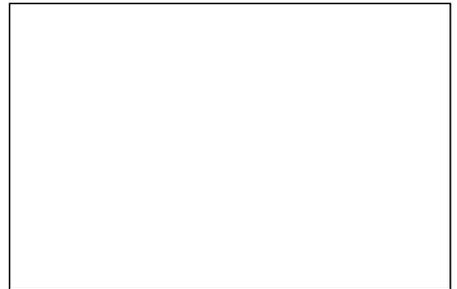
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers fertiles



Terrain

C

Les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, révéléz jusqu'à une carte de terrain de base parmi elles, puis mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Halliers fertiles



Terrain

C

Les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, révéléz jusqu'à une carte de terrain de base parmi elles, puis mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Nissa, voix de Zendikar

{1}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+1} : Créez un jeton de créature verte 0/1 Plante.

{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement

{G}



Éphémère

C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexion naturelle

{2}{G}



Éphémère

C

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

Vignes de la recluse

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. (Une créature avec la portée peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de la recluse

{G}



Éphémère

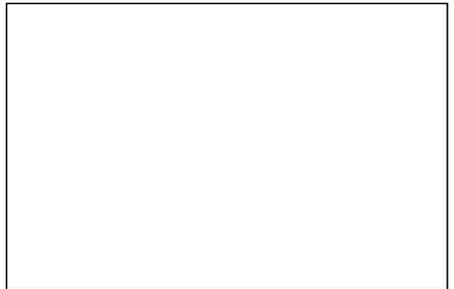
C

Une créature ciblée gagne +1/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. (Une créature avec la portée peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance

{2}{G}{G}



Enchantement

R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

