

Puma de maçonnerie

{3}

Créature-artefact : chat et allié

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth territorial

{4}{G}

Créature : bête

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth territorial gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Tajuru

{2}{G}

Créature : elfe et archer et allié

U

À chaque fois que l'Archer de Tajuru ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que l'Archer de Tajuru inflige à la créature avec le vol ciblée un nombre de blessures égal au nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth territorial

{4}{G}

Créature : bête

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth territorial gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barde de Joraga

{3}{G}

Créature : elfe et gredin et allié et barde

C

À chaque fois que le Barde de Joraga ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, tous les alliés que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic de Tournebois

{1}{G}{G}

Créature : basilic

U

Contact mortel

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'une créature ciblée bloque le Basilic de Tournebois ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic daguéchine

{2}{G}

Créature : basilic

C

Contact mortel

2/2

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

Chasseur de Grisepeau
{3}{G}

Créature : humain et guerrier et allié
C

Piétinement

À chaque fois que le Chasseur de Grisepeau ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Chasseur de Grisepeau.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur de bêtes de Bala Ged
{1}{G}

Créature : humain et guerrier
U

Montée de niveau {2}{G} ({2}{G} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3> (4/4)

[Niveau 4+> Piétinement (6/6)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de Grisepeau
{3}{G}

Créature : humain et guerrier et allié
C

Piétinement

À chaque fois que le Chasseur de Grisepeau ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Chasseur de Grisepeau.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de escaliers
{G}

Créature : insecte
R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de escaliers.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant du Ondou

{3}{G}

Créature : géant et druide

C

Quand le Géant du Ondou arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice au c?ur sauvage

{2}{G}{G}

Créature : elfe et shaman

C

{8} : Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide frontalier

{1}{G}

Créature : elfe et éclairer

U

{3}{G}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

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

Chevalière d'Havrefalaise

{1}{W}

Créature : kor et chevalier

C

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3; Vol (2/3)]

[Niveau 4+; Vol, vigilance (4/4)]

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte de caravane

{W}

Créature : humain et chevalier

C

Montée de niveau {2} ({2} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4; (2/2)]

[Niveau 5+; Initiative (5/5)]

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de garde d'Affa

{2}{W}

Créature : chien

U

Flash

Quand le chien de garde d'Affa arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte de caravane

{W}

Créature : humain et chevalier

C

Montée de niveau {2} ({2} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4; (2/2)]

[Niveau 5+; Initiative (5/5)]

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon des Makindi
{3}{W}

Créature : griffon
C

Vol

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre vétérane
{1}{G}{W}

Créature : humain et soldat et allié
R

La force et l'endurance de la Chef de guerre vétérane sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Engagez un autre allié dégagé que vous contrôlez : La Chef de guerre vétérane acquiert, selon votre choix, l'initiative, la vigilance ou le piétinement jusqu'à la fin du tour.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira
{3}{W}

Créature : humain et chevalier
U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-4] Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+] Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial
{3}{G}{G}

Rituel
R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute à pic

{2}{W}

Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Éveil 3 ? {5}{W} (Si vous lancez ce sort pour {5}{W}, mettez aussi trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C&#039;est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évincement

{W}

Rituel

U

Mettez une créature ciblée dans la bibliothèque de son propriétaire en deuxième position à partir du dessus. Son contrôleur gagne 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute à pic

{2}{W}

Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Éveil 3 ? {5}{W} (Si vous lancez ce sort pour {5}{W}, mettez aussi trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C&#039;est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain

R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{G}{W} : Jusqu&#039;à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C&#039;est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Bosquet de Tournebois



Terrain

C

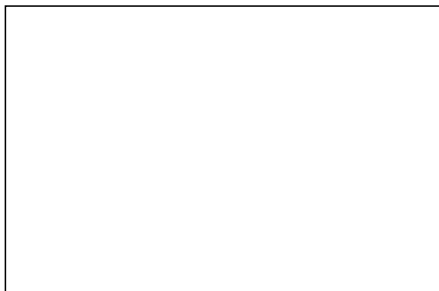
Le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {G}.

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

### Bosquet de Tournebois



Terrain

C

Le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Plaine



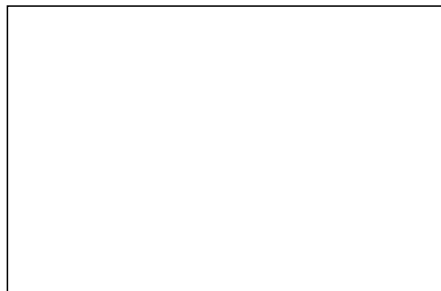
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.  
(T) : Ajoutez (G) ou (W).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Longue-vue de l'explorateur

{1}



Artefact : équipement

C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

R

Toucher la terre ? 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

### Hérésie

{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

### Lame de fond

{G}

#### Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

#### Enchantement

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni.

Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : 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

### Repousser les ténèbres

{2}{W}

#### Éphémère

C

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Repli vers le Kazandou

{2}{G}

#### Enchantement

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

