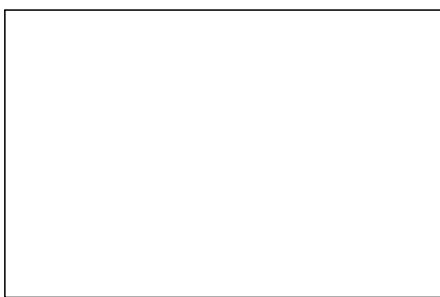


Géant du Ondou

{3}{G}



Créature : géant et druide

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 mélangez.

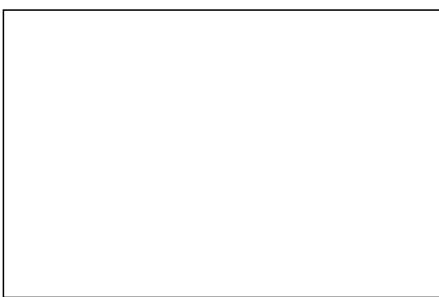
C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice au cœur sauvage

{2}{G}{G}



Créature : elfe et shamane

{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.)

C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide frontalier

{1}{G}



Créature : elfe et éclaireur

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise

{1}{W}

Créature : kor et chevalier

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

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

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

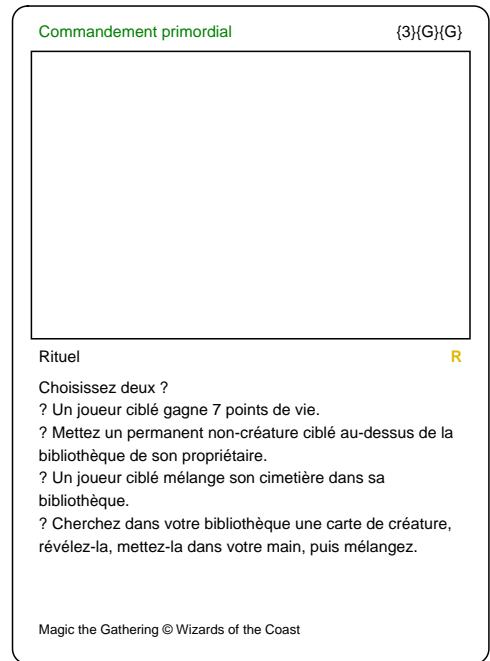
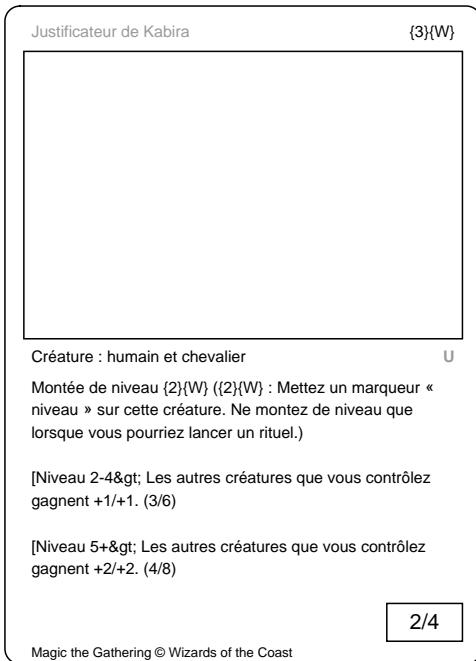
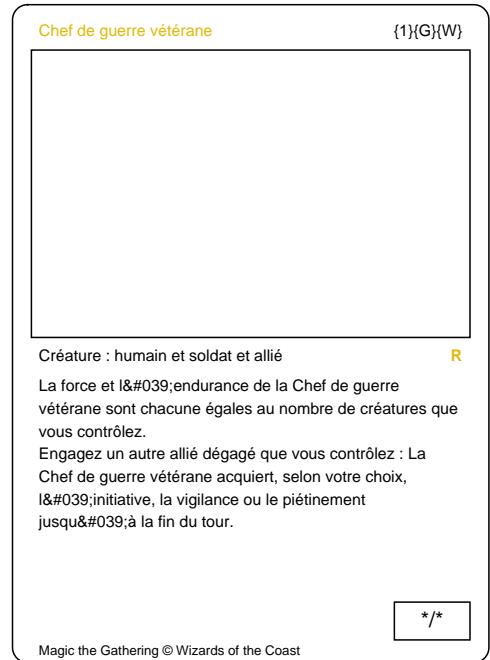
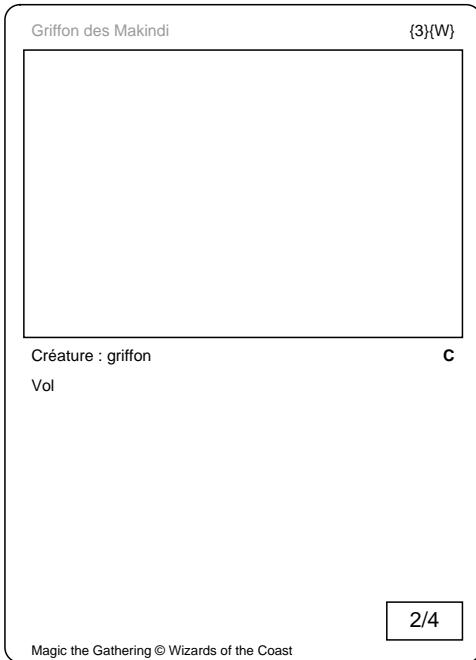
[Niveau 1-4>; (2/2)

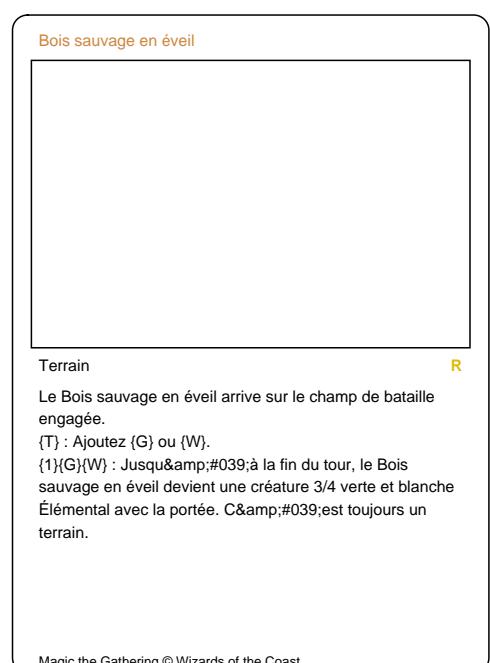
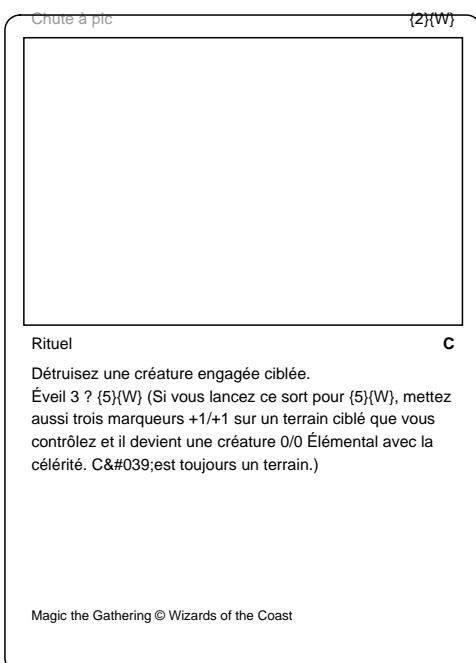
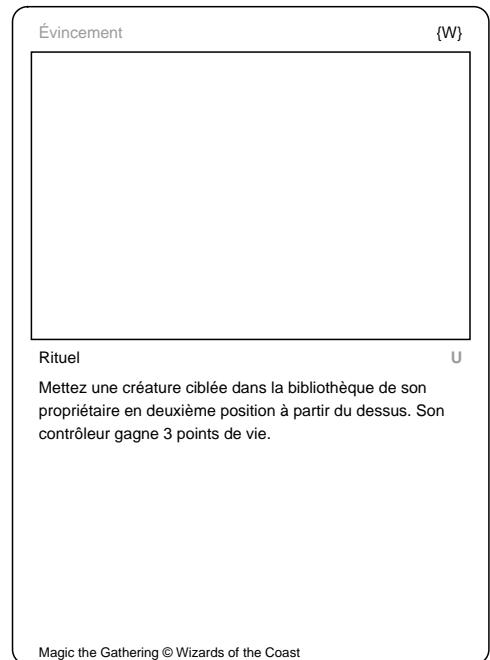
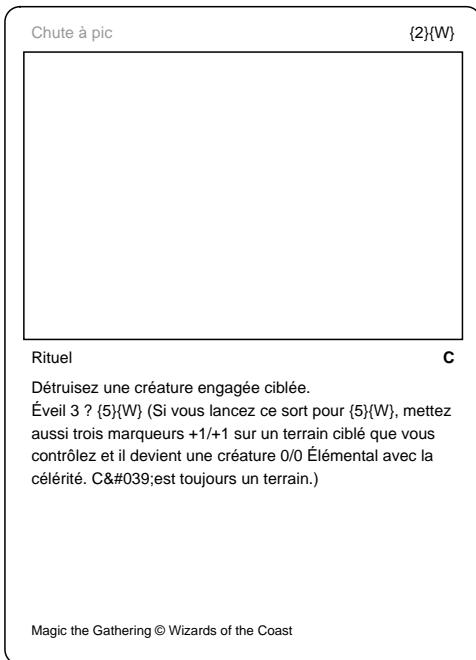
[Niveau 5+>; Initiative (5/5)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

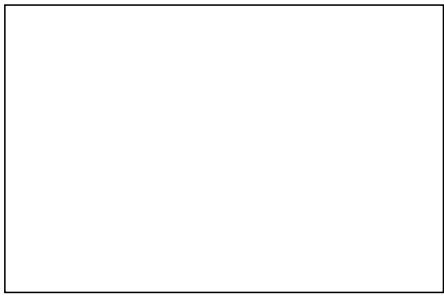
C

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



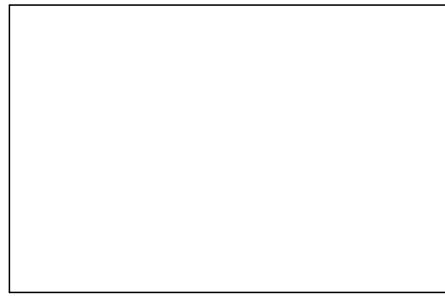
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



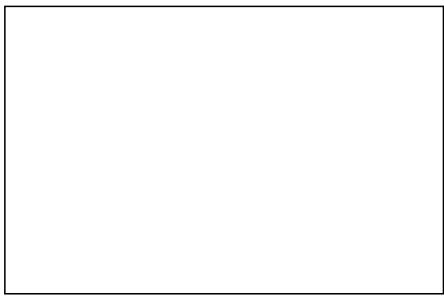
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



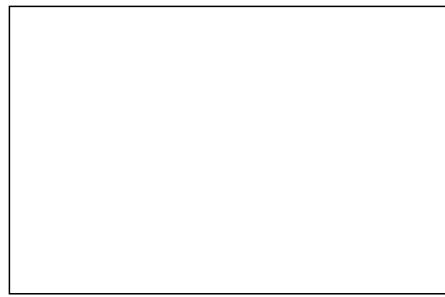
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

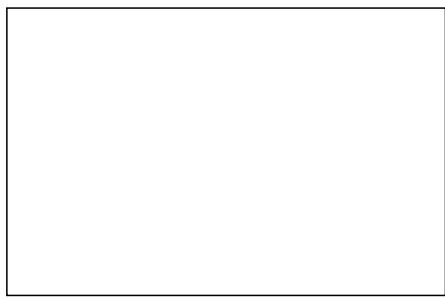
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



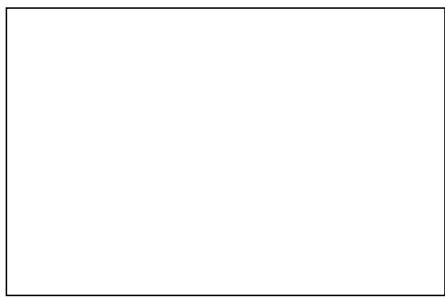
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



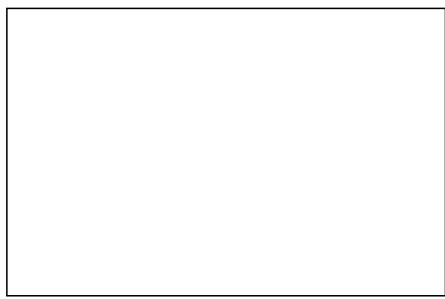
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

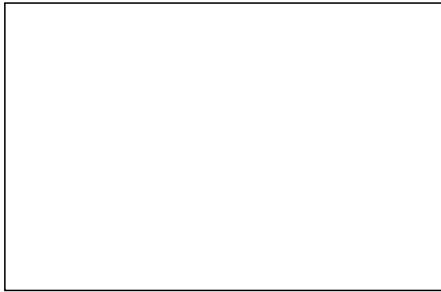
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



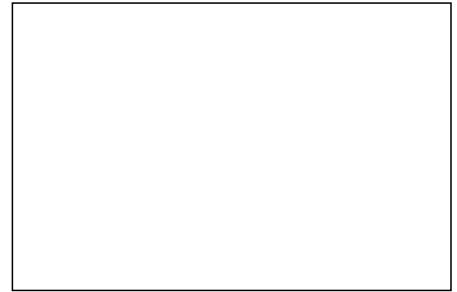
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

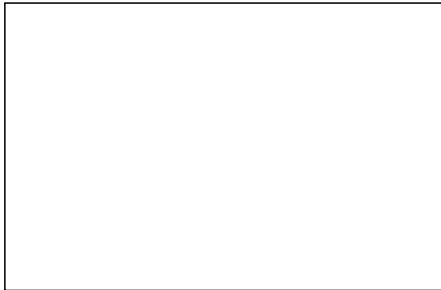
C

</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

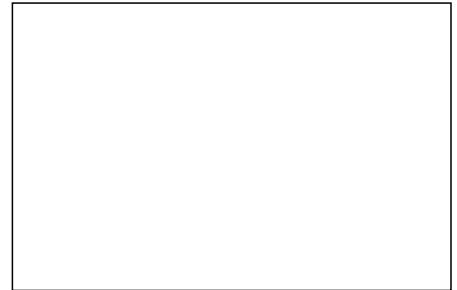


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

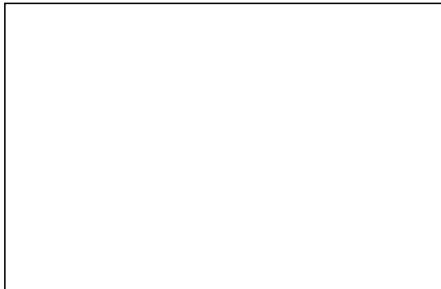


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

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

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}



Artifact : 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. Attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artifact

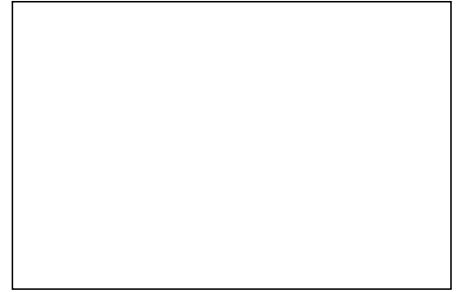
R

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

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

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

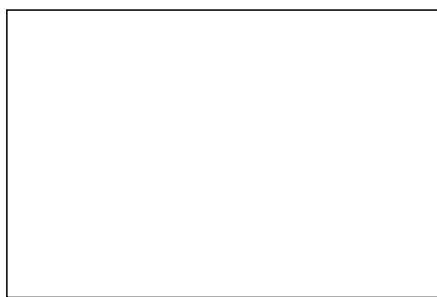
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}



Éphémère

C

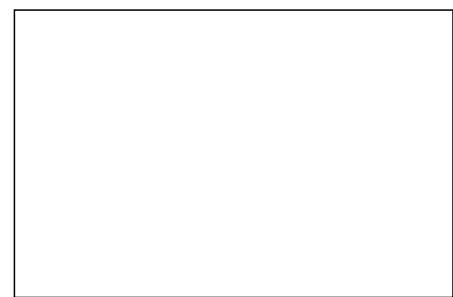
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

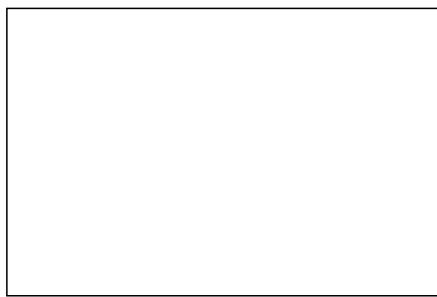
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni.

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

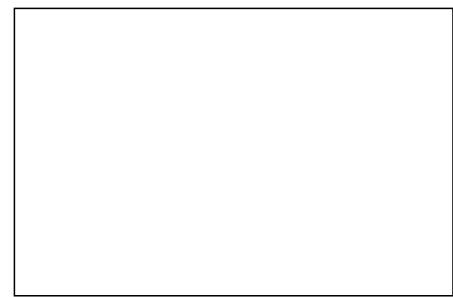
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

